

**EL INGENIOSO HIDALGO DON QUIJOTE DE LA MANCHA: UN
ACERCAMIENTO A TRAVÉS DE GIANNI RODARI**

DIANA MARCELA PÉREZ CASTILLA

**UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN HUMANIDADES E IDIOMAS
BOGOTÁ
2012**

**EL INGENIOSO HIDALGO DON QUIJOTE DE LA MANCHA: UN
ACERCAMIENTO A TRAVÉS DE GIANNI RODARI**

DIANA MARCELA PÉREZ CASTILLA

**Proyecto de Grado para optar el título de Licenciado en Humanidades e
Idiomas**

Asesor

Herly Torres Pedraza

Docente Académico

UNIVERSIDAD LIBRE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN HUMANIDADES E IDIOMAS

BOGOTÁ

2012

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Gráficas y encuesta realizada en la identificación del problema.	130
Anexo B. Imágenes de las cartas de Propp.	135
Anexo D. Evaluación de las actividades.	138

RAE N°0

Título

El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha: un acercamiento a través de Gianni Rodari

Autores

Diana Marcela Pérez Castilla

Publicación

Proyecto de grado para obtener el título de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades e Idiomas de la Universidad Libre. Bogotá. 2012.

Acceso al Documento

Centro de investigaciones

Unidad patrocinante

Corporación Universidad Libre de Colombia

Palabras clave

Técnica, Quijote, juego, acercamiento, escritura.

Descripción

El trabajo que se presenta a continuación es una propuesta para trabajar una obra de gran importancia para la literatura universal, El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, a través de la aplicación de las técnicas propuestas por Gianni Rodari descritas en la Gramática de la Fantasía con el objetivo de integrar el juego en la enseñanza pedagógica de la literatura debido a que la escuela incluye muy poco el juego en su quehacer cotidiano puesto que se ha considerado que no es

fundamental para el desarrollo del individuo a pesar de las muchas teorías que argumentan sus aportes a nivel pedagógico y además porque los métodos utilizados en Colombia para la enseñanza de la literatura no son apropiados ya que privilegian la parte gramatical y sintáctica así como los métodos que sesgan la parte estética y creativa de la misma.

Fuentes

Se citan algunas fuentes bibliográficas como las siguientes:

CALERO, Mavilo.; CARDENAS, Alfonso.; FRABBONI, Franco.; RODARI, Gianni.; MENDOZA, Antonio.; SARLÉ, Patricia.

Contenido

Este trabajo partió de la identificación de una problemática realizada en el Colegio Miguel Antonio Caro de la Jornada Nocturna que consiste en el poco interés que existe por la obra literaria de Cervantes a pesar de ser uno de los libros más interesantes que se han escrito, así mismo, se partió de la dificultad que se tiene en llevar sus contenidos de una manera didáctica, para lo cual, fue escogida la propuesta de Gianni Rodari con el fin de que a través del juego los estudiantes se motiven por leerla. Además de la identificación del problema se plantearon unos objetivos que iban encaminados hacia el diseño de talleres por medio de los cuales los estudiantes se pudieran interesar por esta obra y que al mismo tiempo se desarrollaran las habilidades comunicativas y grupales. Posteriormente se encuentran los antecedentes de la investigación y el marco teórico en el cual se proporciona la definición de juego, su relación con la educación y con la literatura y finalmente, se describen las técnicas desarrolladas por Gianni Rodari específicamente las más relevantes para el diseño de la propuesta. La metodología utilizada por este proyecto de investigación fue la investigación-acción, en la cual a manera de pilotaje, fue identificada una problemática luego

diseñada una propuesta y finalmente aplicada, obteniendo unos resultados que fueron analizados posteriormente.

Propuesta metodológica

La propuesta se basó en la realización de tres talleres, en cada uno de los cuales fue aplicada determinada técnica escogida para llevar a los estudiantes la obra de Cervantes, por ejemplo, en el primer taller, se diseñaron las cartas de Propp las cuales mediante imágenes se pretendía construir una serie de historias a partir de su agrupación y de las funciones propuestas por el etnólogo Vladimir Propp. En el segundo taller, que consistió en el binomio fantástico se diseñaron unos dados con el fin de integrar ciertas palabras referentes a cada uno de los personajes del libro de Cervantes con un juego determinado relacionado con el binomio fantástico, esto con el fin de generar con los estudiantes una serie de historias que actualizaran el Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha; y por último en el tercer taller, fue utilizada la técnica denominada “Franco Passatore pone las cartas en cuento” que consiste en relacionar imágenes y crear una historia a nivel oral a partir de las mismas y de los dibujos de los estudiantes cada uno de los cuales va añadiendo su parte a la historia narrativa.

Conclusiones

1. A partir de los resultados obtenidos y la evaluación de las actividades se puede decir que los estudiantes pudieron tener una percepción distinta del Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha lo que llevó a la motivación por acercarse a ella, o a tener una idea general de lo obra o simplemente recordarla pues algunos la habían visto en algún momento.
2. Se puede decir que la realidad tanto de los estudiantes como la obra de Cervantes son distantes entre sí y los juegos permitieron realizar un acercamiento significativo entre estas para desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes, dando como resultado la combinación de

estas dos realidades en historias narrativas que daban cuenta de las circunstancias o los elementos que influyen en esta.

3. Las actividades contribuyeron a que los estudiantes interactuaran entre sí y se integraran más como grupo.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	12
1. JUSTIFICACIÓN	15
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	17
2.2. DEFINICIÓN	18
2.3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	18
3. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	19
4. OBJETIVOS	21
4.1. OBJETIVO GENERAL	21
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
5. ANTECEDENTES	22
5.1. PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	22
5.2. APORTES DE LOS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	42
6. MARCO TEÓRICO	44
6.1. EL JUEGO	44
6.2. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN	45
6.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	47
6.3.1. El juego y la motivación intrínseca	48
6.3.2. El simbolismo en el juego	49
6.3.3. Relación medios-fines	50
6.4. LAS DIFERENCIAS ENTRE “JUGAR POR JUGAR” Y “JUGAR PARA”	50
6.5. LA VALORACIÓN DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA	52

6.6. EL JUEGO Y LA LITERATURA	55
6.6.1. Estado de la discusión en Colombia sobre la didáctica de la literatura	55
6.6.2. Juego y Literatura	59
6.7. GIANNI RODARI Y “LA GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA”	62
6.7.1. La piedra en el estanque	63
6.7.2. La palabra “hola”	63
6.7.3. El binomio fantástico	63
6.7.4. Qué pasaría si...	63
6.7.5. El abuelo de Lenin	64
6.7.6. Caperucita roja en helicóptero	64
6.7.7. Qué cosa ocurre después	64
6.7.8. Las cartas de Propp	64
6.7.9. Franco Passatore pone las cartas en cuento	67
7. MARCO LEGAL	68
7.1. EDUCACIÓN PARA ADULTOS Y JÓVENES	68
7.1.1. Capítulo I	68
7.1.2. Capítulo 2	68
7.2. LOS ESTÁNDARES CURRICULARES DE LENGUA CASTELLANA	70
7.3. ESTÁNDARES CURRICULARES PARA LA EDUCACIÓN POR CICLOS	74
7.3.1. Decreto 3011 de Diciembre 19 de 1997	74
7.3.2. Capítulo I	75
7.3.3. Capítulo II	77
7.4. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL COLEGIO MIGUEL ANTONIO CARO	81
7.4.1. MISIÓN Y VISIÓN DEL COLEGIO MIGUEL ANTONIO CARO	82

7.4.2. PRINCIPIOS Y VALORES QUE PROMULGA	
EL P.E.I DEL COLEGIO MIGUEL ANTONIO CARO	83
8. METODOLOGÍA	84
9. PROPUESTA	87
9.1. LAS CARTAS DE PROPP Y DE FRANCO PASSATORE	87
9.2. EL JUEGO DE DADOS	87
9.3. TALLERES	88
10.RESULTADOS	96
11.EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	124
12.CONCLUSIONES	127
13.RECOMENDACIONES	130
BIBLIOGRAFÍA	131
ANEXOS	132

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de grado surgió como una propuesta para trabajar la obra literaria El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha dentro del aula de clase aplicando la teoría de Gianni Rodari descrita en la Gramática de la Fantasía, con el objetivo de integrar el juego en la enseñanza pedagógica y la literatura y de generar mayor interés por la lectura del mismo para propiciar la creación de espacios en los que por medio de la diversión se llegue a un acercamiento a esta obra importante para la literatura universal, y al mismo tiempo se cree una actitud abierta ante este texto clásico.

Este trabajo parte de diferentes problemáticas dentro del aula de clase que están relacionadas con la falta de interés de los estudiantes frente a la obra de Cervantes y de la manera en que son llevados al aula sus contenidos de una manera didáctica en la cual esté involucrado el desarrollo de procesos mentales creativos mediante el estímulo de la imaginación y el juego. Una de estas problemáticas es el hecho de que la escuela incluye muy poco el juego para la enseñanza de la literatura y segundo, en Colombia las reflexiones acerca de la didáctica de la literatura son escasas. De acuerdo con esto, se puede decir que existe una doble dificultad respecto a lo que concierne la enseñanza de un texto literario debido a que se ha avanzado poco en los métodos para trabajar la literatura en el aula de clase y porque muchos quehaceres respecto a la literatura como la escritura quedan muy poco abordadas por la escuela.

Es por lo tanto, una experiencia generalizada de la escuela el hecho de no incluir el juego como un medio para facilitar procesos de aprendizaje porque siempre se ha visto como algo peligroso que se escapa de todo control, a pesar de las muchas teorías que se han escrito sobre los beneficios que trae el juego como forma de acercarse al conocimiento, para generar procesos en los jóvenes y como

forma de apoyo a la experiencia pedagógica. Esto se debe principalmente a que se ha considerado el juego en algunos casos, desde Aristóteles, como una actividad en la que prima la disipación y el desorden y que no contribuye positivamente a la cultura. De la misma manera, el mismo desinterés por el juego, se presenta respecto a la literatura en parte porque no se han abordado los métodos de forma que estén de acuerdo con las reglas del conocimiento de la literatura, y porque la escritura en la escuela se sitúa dentro de la normatividad (la sintaxis, la gramática, etc.) y no se integra a procesos creativos y estéticos que den como resultado el trabajo de la relación literatura-juego, relación que está mediada por la escritura.

Como queda dicho con anterioridad, las reflexiones sobre la didáctica de la literatura son escasas, por lo cual se decidió ahondar en esta temática debido a que el trabajo de la literatura en Colombia le da mayor prioridad al estudio gramatical, semántico y moralizante de la misma reduciéndola a su mínima expresión, generando así estudiantes poco activos en los procesos mentales creativos. Es por lo tanto, importante explorar la relación de la literatura y el juego dentro de la didáctica buscando métodos pedagógicos que aparecen como excluyentes dentro de la educación literaria través de los cuales no se privilegie el estudio de la lengua tanto como para afianzar los hábitos de lectura, la competencia lectora, etc. sino que se le dé el lugar al conocimiento de la literatura pues esta exige una manera diferente de abordarse.

De acuerdo con lo anterior, se decidió trabajar El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, no por el carácter sagrado de la obra ni tanto como por ser un texto canónico de la literatura española y universal sino porque es uno de los libros más interesantes y entretenidos que se han escrito a pesar de que los estudiantes no lo consideran así por diversas razones entre ellas, porque es un texto clásico que trata sobre aspectos que le son ajenos a su contexto y porque muchas veces no se tiene una actitud abierta hacia los textos clásicos.

En este sentido, es significativo recalcar la utilidad de este tipo de literatura en la juventud dado que la función de la literatura es liberar de las ideologías y por lo tanto hacer hombres y mujeres más libres, aspecto que también se puede trabajar con la teoría de Gianni Rodari, que además de ello propicia el acercamiento a la lectura a través del juego. Es también importante destacar, que mediante el juego no sólo se promueve la formación de los procesos mentales de la fantasía sino también el uso de la lengua no solo a nivel gramatical, sintáctico y ortográfico sino a nivel de todo conocimiento porque la lengua es la base de los otros saberes, por lo cual, se puede trabajar el hombre en su conjunto generando así seres completos que transformen la sociedad a la que pertenecen y no se vuelvan fieles ejecutores o reproductores de información sino personas más humanas frente a una sociedad que exige seres más creativos y en la que se valora en demasía los adelantos tecnológicos. Por lo tanto, en relación con la literatura y con la educación, se vuelve cada vez más considerable el hecho de formar seres activos y que dentro de la escuela se encuentren como sujetos capaces de relacionar la vida y la escuela.

Por otro lado, la relación entre literatura y juego ha sido el resultado de procesos históricos. Es decir, la literatura se ha ido construyendo como un símil del juego: la obra artística mediada por el lenguaje ha creado mundos posibles que tienen sus propias reglas, y que como universos pueden existir o no en la realidad. Por lo cual, la literatura es verosímil. Así mismo, la actividad poética ha utilizado como recurso el juego presentándose a través del ritmo, la rima y las figuras estilísticas. Pero en otro sentido, la literatura y el juego tienen algunas características comunes: ambos se relacionan con la vida cotidiana, obedecen a sus propias reglas y su carácter autotélico (su fin en sí mismo) hacen que el individuo tenga acceso a la paideia puesto que ambos acercan a la cultura a través del ejercicio propio de la libertad.

1. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo es importante, porque presenta una manera de enseñar literatura a través de la aplicación de la teoría de Gianni Rodari en una obra literaria como la del Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha. Plantea una manera para motivar al acercamiento de la lectura de esta obra dentro del aula de clase por medio del juego, propiciando de esta manera procesos más creativos en la mente de los jóvenes, y utilizando la literatura como un medio para divertir, para formar seres más libres ideológicamente, más autónomos y creativos y no sólo como un medio para dar a conocer la parte gramatical de la lengua. Uno de los intereses que soportan este proyecto de investigación es el de promover el juego dentro de la escuela para acercar a la lectura y la escritura de una manera didáctica en la cual no se privilegia un solo aspecto de la enseñanza de la lengua sino el conocimiento de la misma en su totalidad a través de la literatura.

La propuesta surgió con la idea de adaptar algunos pasajes de El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha para los jóvenes a través del juego en el que se estimule la imaginación, y una actitud más abierta frente a este texto clásico literario cuya importancia está relacionada con el papel que cumplen este tipo de textos en la adolescencia en la formación de estudiantes más críticos frente a la sociedad y unos lectores más competentes. Surgió así mismo de la preocupación de observar que la educación del Quijote y de la literatura en general se realiza de un modo que es poco motivador formando seres poco activos en el conocimiento de este género de literatura.

En este sentido, lo que plantea el proyecto va dirigido en beneficio del público joven con el fin de desarrollar habilidades intelectuales que motiven más a la lectura de este libro a través del enriquecimiento de la experiencia literaria para que en un momento posterior los lectores comprendan el texto de una manera

apropiada. Todo ello con el fin de formar seres competentes en el uso del lenguaje tanto como del conocimiento estético que se obtiene de la literatura y al mismo tiempo lograr todas las habilidades que se pretenden conseguir en la enseñanza de la lengua y la literatura como fin último o como el resultado de un proceso estimulado a través del juego.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1. Antecedentes del problema

Como antecedentes del problema de investigación se tienen en cuenta los resultados de las pruebas PISA (2009) con énfasis en lectura que demuestran que los desempeños de los estudiantes en esta competencia aunque han mejorado, Colombia se encuentra dentro de los países con resultados más bajos porque está demostrado que el 47% de los estudiantes no logra un nivel aceptable de desempeño. La pobreza no es el único factor que influye en los bajos resultados sino también la escuela incidiendo de manera significativa en el desempeño de los jóvenes pues solamente el 17% se explica por las variables socioeconómicas de las familias.

Estos resultados también indican que hay poco interés por la lectura en los estudiantes lo cual puede deberse a que la ausencia de reflexión acerca de los problemas en la enseñanza –aprendizaje de la literatura no ha permitido un avance en las metodologías de enseñanza en Colombia puesto que el tratamiento que se le da a la enseñanza de la literatura es igual que al de los textos argumentativos y expositivos sesgando de manera importante la parte estética y lúdica de la enseñanza de la literatura.

A partir de lo cual, la observación realizada¹ en la primera población manejada dentro de este proyecto de investigación, en el Colegio Miguel Antonio Caro, jornada nocturna de décimo grado (salón 503) evidencia que no hay un interés por la lectura del Quijote de la Mancha debido a que menos de la mitad de los estudiantes se han interesado por este en algún momento extracurricular. Así mismo, a pesar de que los estudiantes sienten agrado por la lectura en general, no tienen un contacto frecuente y positivo con los libros, sin embargo les gustaría

¹Ver el anexo A. Pág.133.

acercarse a la lectura del Quijote en algún momento posterior. También la mayoría considera que el lenguaje de la literatura es poco atractivo y que solo en algunos momentos cuando la temática y el lenguaje del libro es agradable o interesante y hay una comprensión mejor de la temática, hay un acercamiento positivo a la lectura; debido a esto el Quijote les resultará menos atractivo respecto a otras lecturas.

En cuanto a las respuestas de las preguntas abiertas realizadas en esta primera encuesta hay evidencia de que se siente atracción por la lectura solo en ciertos casos o aspectos lo cual puede incidir negativamente en la motivación que se tiene de la lectura del Quijote de la Mancha, puesto que, por ejemplo, ellos argumentan que el lenguaje debe ser atractivo y en muchos casos se podría decir que la complejidad del Quijote respecto a su lenguaje puede resultar poco atractivo. Así mismo, muchos buscan lecturas en las que haya hechos impactantes, o lecturas en las que se sientan identificados con los personajes, lo cual como se dijo con anterioridad, debido a esto habría poco interés respecto al Quijote como libro clásico porque narra aspectos de una cultura ajena a la cotidiana. Para otros lo importante de la literatura es su semejanza con la realidad y la enseñanza que deja para la vida.

3.2. Definición

De acuerdo con lo planteado con anterioridad, se decidió enfocar el problema hacia la parte lúdica y creativa de la literatura en parte porque la escuela no promueve el juego u otras metodologías más apropiadas para la enseñanza-aprendizaje de la misma y porque no se le brinda la posibilidad al estudiante de crear a partir de su lectura o lectura previa.

3.3. Pregunta de investigación

¿Cómo aplicar La Gramática de la Fantasía al libro de Miguel de Cervantes Saavedra El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha con el fin de que los estudiantes se aproximen a su lectura?

3.4. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN²

Población 1

La primera población en la cual se identificó el problema de investigación pertenecía al grado undécimo (503) del colegio Miguel Antonio Caro en la cual se observaba un grupo homogéneo en cuanto a las edades ya que la mayoría eran adultos y una parte mínima de la población eran jóvenes, las edades oscilaban entre los 17 años de edad y los 60 años, pertenecientes a los estratos 1, 2 y 3. La mayoría son trabajadores que por distintas dificultades a lo largo de su vida no pudieron completar sus estudios de bachillerato en diferentes momentos. La mayoría son estudiantes que buscan socializarse formalmente en lo académico y definirse a nivel vocacional y personal. La población como es mayoritariamente adulta responde a necesidades diferentes de aprendizaje y a un ritmo diferenciado del mismo ya que han estado alejados de las aulas por varios años.

Población 2

En comparación con la población anterior, los estudiantes de esta población varían en cuanto a las edades ya que la mayoría son jóvenes y una cantidad menor son

²Se presentó un cambio en la población ya que los profesores titulares debían cambiar de horario debido a unas descargas laborales y por ello todos los grupos fueron reasignados. Así mismo la intensidad horaria para realizar las aplicaciones fue reducida debido a que fue asignado un grupo de español en un horario diferente al de práctica docente debido a la reducción de espacios del área de español en el colegio los días miércoles.

adultos. La población en la que concretamente se aplicó el proyecto de investigación pertenecía al grado noveno (403) del colegio Miguel Antonio Caro, pertenecientes a los estratos 1 y 2. La aplicación se realizó con todos los estudiantes del grupo ya que no se tomó una muestra específica para realizarla. Es conveniente aclarar que el trabajo con esta población se realizó en cinco sesiones, en tres de las cuales se realizaron las aplicaciones del proyecto y en las otras dos la evaluación de las actividades, utilizando el espacio de otro día diferente al establecido en práctica docente (miércoles) debido a que la reducción de los cupos en español de este horario obligó a utilizar otros espacios académicos. Es por esto que los resultados esperados no fueron los mismos debido a que con la población anterior se trabajó el Quijote en décimo, es decir, que con esta población que estaba establecida para trabajar el proyecto de grado en undécimo la mayoría conocía el contenido del libro, por lo cual, las condiciones de la aplicación fueron diferentes con la segunda población. Sin embargo, no es desconocido que a nivel general en el medio colombiano, el acercamiento hacia la lectura de los clásicos no es la que se quiere ni la que se exige para el desarrollo de las competencias lectoras y literarias.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Acercar a los estudiantes a la lectura del Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha a través de la aplicación de la gramática de la fantasía de Gianni Rodari en talleres de carácter significativo.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 4.2.1. Diseñar los talleres y el material didáctico necesario para su aplicación.
- 4.2.2. Conocer la propuesta de Gianni Rodari en La Gramática de la Fantasía.
- 4.2.3. Involucrar a los estudiantes en el trabajo en equipo a través de los talleres significativos.
- 4.2.4. Crear con los estudiantes una serie de historias producto de los juegos a implementar a partir de la Gramática de la Fantasía y El Quijote de la Mancha.

5. ANTECEDENTES

Como antecedentes, se tuvieron en cuenta varias fuentes entre ellas cinco proyectos de investigación enfocados hacia la temática del juego y la literatura, realizados a nivel Bogotá dos de los cuales son de la Universidad Libre; y el estado de la discusión en Colombia sobre la didáctica de la literatura³.

5.1. PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

RAE N° 1

Título

El teatro como alternativa didáctica de la literatura: una propuesta a partir del diseño de talleres

Autores

José David Gamboa Mehan

Andrea Carolina Rodríguez Villareal

Publicación

Proyecto de grado para obtener el título de la Licenciatura en Humanidades e Idiomas de la universidad Libre. Semillero de Investigación. Bogotá. 2009.

Acceso al Documento

Centro de investigaciones

Unidad patrocinante

Corporación Universidad Libre de Colombia

³Se encuentra en el Marco teórico.

Palabras clave

Por las características del documento no presenta

Descripción

Este trabajo está enfocado hacia la didáctica de la literatura por medio del teatro como una manera atrayente para el estudiante de ver la literatura no solamente para la vida académica sino para la vida cotidiana. Para los autores de este proyecto de grado el teatro constituye una nueva manera de enseñar la literatura porque además de cautivar al estudiante y de brindarle nuevas experiencias, el teatro es la respuesta a las inquietudes del niño actual, debido a que cada vez son más demandantes para los educadores por diversos factores entre ellos los medios de comunicación, el incremento de la actividad en los niños, etc. por lo cual se podría decir que ahora son más activos y necesitan que el conocimiento se les brinde de una manera menos rígida. La propuesta está dirigida a todo tipo de maestros quienes pueden encontrar en el teatro una herramienta para desarrollar distintas habilidades como la habilidad social, por medio del uso de la imaginación y la improvisación permitiendo de esta manera resolver ciertos problemas por medio del uso de la voz y del cuerpo. El teatro además también puede incrementar la creatividad y la sensibilidad. Por lo tanto, es necesario aprender a integrar este tipo de actividades en la vida estudiantil a través del desarrollo de proceso curricular.

Fuentes

Se citan algunas fuentes bibliográficas como las siguientes:

ARREOLA, Juan José; BARBA, Eugenio; CASTAÑO CARRASCO, Mario; PIAGET, Jean; SATALISNAVSKY, Konstantin; PRECIADO, Juan Felipe.

Contenido

Se evidenció mediante la realización de este trabajo que en el teatro no sólo el estudiante interioriza, siente y crea literatura, sino que explora, intenta comprender y anima su espíritu a la sublimidad de lo trágico, absurdo y risible de una obra literaria.

El teatro aplicado a la educación colombiana es un concepto relativamente reciente, tradicionalmente el lugar del teatro estaba reservado a la enseñanza del español, en cuanto se refiere al estudio de determinadas obras teatrales, en la clase de literatura. A su vez en la misma clase de español cuando se hablaba o se enseñaba sobre el teatro, lo que se hacía era tener en cuenta aspectos sociales e históricos del teatro, sin entrar en la práctica del mismo.

En términos generales siempre se ha creído que el teatro dentro de la escuela es responsabilidad única y exclusiva de departamento de idiomas y en especial de las clases de español. Los docentes en general no se han querido involucrar en el uso del teatro debido a que desconocen su importancia como herramienta en la labor docente y porque creen que no tienen formación suficiente para dicha actividad.

Propuesta metodológica

Está centrada en la elaboración de una serie de talleres que desarrollarán las competencias comunicativas de los estudiantes: la oral, la escrita y la corporal. Estas competencias serán el pretexto para incentivar la lectura en el texto literario. La propuesta va dirigida a los docentes para que encuentren en el teatro una estrategia didáctica de los procesos cognitivos, afectivos, sociales y culturales de los estudiantes independientemente de la asignatura que orienten. Están diseñados para una población de quinto de primaria hasta noveno de bachillerato. Se realizó la adaptación del libro “Doce Cuentos Peregrinos de Gabriel García Márquez, para representar el Cuento “María Dos Prazenes” mediante una obra teatral.

Conclusiones

1. Mediante el uso del teatro creativo los estudiantes adquieren experiencia en los siguientes aspectos:
 - Incremento en el proceso de aprendizaje
 - Profundizar la capacidad de entendimiento de los temas.
 - Incremento de técnicas de comunicación aprendiendo a sustentar trabajos por tiempos más prolongados.
 - Aprenden a apreciar las representaciones realizadas por otros estudiantes.
 - El estudiante será capaz de discriminar entre ciertos aspectos del mismo proceso, ganando destrezas en cada uno.
 - Será capaz de hacer preguntas acerca de la calidad de su trabajo y el ajeno.

RAE N°2

Título

Literatura infantil: herramienta lúdica para futuros escritores potenciales

Autoras

Elsy Andrea Najar Molina

Vanessa Rodríguez Uribe

Johanna Maritza Geda Hernández

Publicación

Proyecto de grado presentado para optar el título de la Licenciatura de Humanidades e Idiomas de la Universidad Libre. Bogotá. 2008.

Acceso al documento

Centro de investigaciones

Unidad patrocinante

Corporación Universidad Libre de Colombia

Palabras clave

Lectura, motivación, aprendizaje, incentivar, creatividad, herramienta, lúdica, cuento.

Descripción

Este trabajo es una monografía para optar el título de licenciados en Humanidades e idiomas de la Universidad Libre. Trabajo de investigación que trata de renovar y crear nuevas estrategias para mejorar los métodos y los modelos de enseñanza y

aprendizaje de la lectura y la escritura, permitiendo la integración de los docentes, padres de familia y estudiantes, en la búsqueda de motivar e incentivar en los niños el gusto por la lectura, partiendo de una comunicación asertiva entre padres e hijos, como resultado del intercambio de ideas y pensamientos de lo que se lee, generando en estas prácticas espacios agradables y ambientes acordes con los gustos y necesidades de los niños.

Fuentes

FERREIRO, Emilia.; VIGOSTKI; ARBADIN, Yolanda.; BOUREUF, Denisse y PARE, André.

Contenido

Este proyecto de investigación partió de la dificultad que tienen algunos niños en cuanto al interés por la lectura y la escritura a diferencia de otros niños que han desarrollado mayor gusto debido a diferentes factores de aprendizaje como el familiar lo cual se ve claramente en la expresión oral y escrita diferenciando totalmente aquellos niños que realizan la actividad por gusto y los que lo ven como una imposición.

Por ello el proyecto Lectura Infantil Herramienta lúdica para futuros escritores potenciales surge al percibir la idea de incentivar la lectura en los niños del colegio Antonio José de Sucre del grado tercero de primaria de la localidad dieciséis, a través de los cuentos como medio que construye y ofrece un mundo lleno de fantasía donde habitan imágenes, recuerdos, sueños y deseos donde mediante lecturas amenas y placenteras se abre la puerta a la imaginación y fantasía.

Este proyecto se inició con miras a despertar el interés por la lectura a través de la creación literaria. El propósito central es conocer en los niños el potencial de lectores creadores que hay en ellos.

El objetivo principal es el diseño de nuevas actividades que permitan interactuar de forma activa con los estudiantes en la aplicación del tema a través de la lúdica, enfocándonos por la literatura infantil para producir a partir de sus vivencias, las cuales podrían convertir en una historia contada por ellos mismos que los hiciera sentir como escritores potenciales.

La metodología

La propuesta se manifiesta a través de talleres lúdicos literarios para elevar los niveles de lectura en forma grata donde lo lúdico sea un espacio de selección y conceptualización de pensar, sentir y hacer de los asistentes al taller en su proceso de aprendizaje. No sólo se buscó la formación en la lectura sino el desarrollo del pensamiento analítico en los niños permitiendo mejorar su comprensión.

La metodología se realizó con una serie de encuestas a padres de familia, etc. docentes de la institución, y a estudiantes lo cual nos dio un perfil bajo, medio o alto interés hacia la lectura. El tipo de investigación realizada es acción-participación porque es una metodología que apunta a la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de debate, reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores, con el fin de lograr una transformación.

Conclusiones

- Dar un paso importante a incentivar la lectura en los niños, nos ha retado a investigar diferentes estrategias y métodos a seguir para lograr motivación e interés en ellos, para que obtengan amor y pasión por la lectura a partir de cuentos, sean tradicionales o contemporáneos y a su vez penetrar en lo que ellos aportan.

- En la realización de este proyecto encontramos diferentes obstáculos que se presentaron por parte de quienes estuvieron involucrados en la realización del mismo, por ejemplo, conseguir la atención tanto de los padres como de los estudiantes. No obstante los resultados fueron positivos en la integración de padres e hijos al realizar los talleres propuestos para la investigación.
- La literatura infantil es un espacio lleno de fantasía y personajes que matizan un manojito de alegrías que colorean con ingenuidad la inocencia de un niño, donde se ve reflejada la creatividad y capacidad de construir y embellecer originalidad cada una de las historias.

RAE N°. 3

Título

El juego estrategia metodológica para cultivar el gusto por la lectura y la escritura en niños con edades de 5 y 6 años

Autor

Yamile Riaño

Publicación

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Estética. Bogotá.

Acceso al documento

Biblioteca Luis Ángel Arango

Unidad Patrocinante

Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de educación.

Palabras clave

Por las características del documento, no presenta.

Descripción

Este documento es un proyecto de grado basado en la enseñanza preescolar del lenguaje a través del juego como estrategia metodológica para propiciar en el niño procesos de aprendizaje tanto en la lectura como en la escritura. Plantea la importancia que tiene el juego como estrategia dentro del aprendizaje del niño. El

problema del cual parte este trabajo es que en la enseñanza preescolar el aprendizaje de los procesos de lectura y escritura tienden a ser muy repetitivos y mecánicos impidiéndole al niño la posibilidad de pensar más allá, producir o crear a cerca del mundo real e imaginario, lo cual indica que la educación en diferentes aspectos no tiene en cuenta las necesidades del niño. El juego es una actividad inherente en el niño por lo cual debe aprovecharse como recurso para lograr que los niños aprecien su propio aprendizaje.

Fuentes

Se citan 24 fuentes bibliográficas, las más importantes en las cuales se fundamenta el trabajo son:

PIAGET, Jean.; MAKARENKO; PLATÓN; LIUBLINSKIA; MONTAGNE; ROUSSEAU, Jean Jacques.

Contenido

En el documento se encuentra una parte teórica que fundamenta la importancia del juego en la infancia, específicamente en la edad preescolar así como los tipos de desarrollo que existen en el niño beneficiando diversos aspectos como lo social, intelectual y físico debido a que el juego es un factor socializante en el niño y por lo tanto el juego es importante a nivel pedagógico. La autora también se fundamenta en la relación juego-pensamiento-lenguaje y las asociaciones entre juego y trabajo. Además de la parte teórica, se describe la realización de unas encuestas a padres de familia y una propuesta además que se llama “Aprender jugando” que consiste en una serie de actividades para la iniciación al niño en el aprendizaje de la lectura y la escritura utilizando el juego como medio placentero de aprendizaje a través del cual se logra el desarrollo físico, mental, emocional y social. Para la autora no existe una separación entre juego y trabajo, por lo cual constituye e la actividad por excelencia que le permitiría al niño explorar el mundo

que le rodea. Dentro de la propuesta se busca un aprendizaje significativo a partir de la vivencia y experiencia del niño para luego elaborar su propio conocimiento, a través de la aplicación de esta serie de talleres.

Metodología

Se llevó a cabo el proyecto de grado a través de la metodología de investigación descriptiva en donde se registró y analizó la naturaleza actual o la comprensión de procesos o fenómenos. Se realizó además un proceso de observación permanente y el análisis de acciones lo cual permitió evaluar y verificar las deficiencias existentes para lograr una serie de cambios que enriquezcan el aprendizaje. Los instrumentos utilizados fueron la observación directa y el método de las encuestas aplicadas a la población de preescolar A de la jornada mañana de la concentración “Centro de estudio del niño” ubicado en el barrio Santa María del Lago. Se trabajó con niños de 5 y 6 años de edad con una población de 30 alumnos.

Conclusiones

1. El juego es primordial para el desarrollo integral del niño.
2. El juego es una motivación para que el niño tenga un mejor desarrollo por el gusto de la lectura y la escritura.
3. El juego resulta ser una estrategia agradable y aceptada por los niños y adultos.
4. A través de la experiencia de este proyecto se ve que es necesario ampliar el número de talleres para tener mayores logros y satisfacciones en el proceso.
5. El gusto de la lectura y la escritura a través del juego conlleva a mejores resultados.

RAE Nº 4

Título

La creación literaria como herramienta lúdica-didáctica y dinamizadora de la lectura en los niños de 7 a 9 años

Autor

Castillo Perica Mónica. Chocontá Villamil Luz Magaly. Correa Ramos Luz Elida. Guerrero Gómez María Inés.

Publicación

Pasantía para optar al título de Licenciadas en Educación Básica con énfasis en Estética. Bogotá. 24 de julio de 2002.

Acceso al documento

Biblioteca Luis Ángel Arango

Unidad Patrocinante

Universidad Minuto de Dios. Facultad de Educación.

Palabras clave

Por las características del documento, no presenta.

Descripción

El documento consiste en un proyecto investigativo que se realizó en Ciudad Bolívar “Ecoparque” que se basó en una manera de motivar a la lectura a través de la escritura creativa y talleres lúdicos en niños de 7 a 9 años de edad. Se busca mediante este trabajo desarrollar en los niños el gusto por leer a través de la valoración de sus propios escritos y los de los demás posibilitando la interacción

de ideas, la transmisión de sentimientos y el descubrimiento de un mundo de aventuras. Además también se busca reconocer en los niños los lectores creadores que hay en ellos brindándoles un ambiente adecuado para su desenvolvimiento. Aplica el modelo praxeológico, el cual vincula la teoría educacional con la práctica educativa en un proceso crítico que se ocupa de la acción y la investigación, por medio de cuatro fases metodológicas.

Fuentes

Se citan 14 fuentes bibliográficas entre las más importantes se encuentran:

BOURNEO, D.; CHARMEUX, E.; GARCÍA MÁRQUEZ, G; GRISOLLE, J.; MESA, M.; RODARI, G.; VIGOSTKY; VARGAS, J. VENEGAS, M.

Contenido

El trabajo consta de cuatro partes:

1. VER: Es la observación global y sistemática de la práctica donde se miran las necesidades particulares de la población. En esta parte los autores realizan una contextualización de la institución a la cual fueron a realizar la práctica.
2. JUZGAR: Pretende darle un marco contextual y analizar la situación a partir de constructos existentes. Aquí se realiza la fundamentación teórica donde se establecen los conceptos clave para interpretar lo visto en la etapa anterior.
3. ACTUAR: Plantea y desarrolla una propuesta que contribuya a subsanar una necesidad de tipo educativo. Se realiza una contrastación entre teoría y práctica. La propuesta se basó en la realización de talleres con el fin de que el niño no vea la lectura como un pesado logro que alcanzar.
4. DEVOLUCIÓN CREATIVA: Se hace una evaluación de todo el proceso praxeológico e igualmente se solicita a cada uno de los integrantes del

grupo que se comente cuales fueron los aprendizajes logrados a partir de lo vivido.

El trabajo parte del problema que se presenta en las aulas ya que los niños son poco creativos, se comportan como seres pasivos y repetidores. La creación literaria es para los autores la forma más eficaz que sirve para acercar al niño a la lectura, difundiendo en él la concepción que hay que leer para vivir, para iluminar el presente, para conservar la memoria del pasado, para alimentar la curiosidad, para distraerse, comunicarse y lo más esencial ejercer un espíritu crítico y creativo siendo el niño un agente activo y creador de sus propias historias.

Metodología

En la realización del proyecto se pretende dinamizar la lectura a partir de la creación literaria mediante talleres que ofrezcan a los niños un espacio en que el uso de la palabra sea un medio de encuentro entre el infante y un mundo lleno de imaginación y fantasía. La metodología consistió en la realización de cuatro fases que son:

1. Inducción a la literatura: Se realizaron dos talleres, una dinámica, lectura de cuentos, diálogos informales y trabajo de cuentos conocidos.
2. Aprestamiento: Es la fase en la que se determina el estado general de desarrollo mental, conceptual y perceptivo de los niños y en el que se apropia de la relación libro-juego-niño. Se realizó una dinámica, lectura de cuentos, pautas para elaborar cuentos y elaboración de pequeñas creaciones de cuentos.
3. Creación: Es la producción de textos escritos por lo niños. Se realizó una dinámica, lectura de cuentos, creación y producción literaria.

4. Evaluación: Se evaluaron los procesos y los avances de los niños. Para ello se realizaron entrevistas, diálogos informales, aporte de los niños y socialización de todos los talleres.

Conclusiones

Por las características del documento, no presenta.

RAE Nº 5

Título

Literatura y juegos de rol: una propuesta basada en el minicuento

(Experiencias de aprendizaje en el aula para la construcción del discurso estético en niños de educación básica primaria)

Autor

Henry González Martínez. W. Julián Aldana Nieto. Antonio Moreno Quiroga. Liz Loren Aponte Moreno. Andrea Zabaleta Rondón.

(Grupo de investigación en Hipermedia, minificción, literatura y lenguaje) (HIMINI)

Clasificación A de Colciencias.

Publicación

Esta publicación es el resultado del proyecto de investigación Didáctica y nuevas tecnologías: una propuesta teórico-práctica basada en las poéticas de la brevedad, los ambientes hipermediales y los juegos de rol. Bogotá, 2008.

Acceso al Documento

Biblioteca Luis Ángel Arango

Unidad patrocinante

Centro de Investigaciones (CIUP) de la Universidad Pedagógica Nacional

Descripción

En esta publicación se hace referencia a los resultados obtenidos por la investigación en literatura y ambientes hipermediales llevados a cabo en el nivel

de básica primaria (grados 4º y 5º) en dos instituciones (Alemania Solidaria y Tomás Carrasquilla) durante el año 2004 y parte del 2005, con edades entre los 8 y 14 años de edad y con aproximación esporádica a la lectura. Se presenta una serie de propuestas didácticas basadas en la poética de la brevedad y los avances obtenidos en el campo de la didáctica del minicuento y en la creación y uso de juegos de rol con el fin de fomentar el aprendizaje literario. Se diseñaron una serie de actividades de aula cuyos resultados fueron reflexionados y analizados, específicamente las producciones infantiles lo cual produjo la formulación de una didáctica de la literatura con énfasis en las narrativas breves. Se realizaron encuestas, diarios de campo y una propuesta pedagógica aplicada. Dicha propuesta está basada en la relación juego-arte para potenciar procesos de pensamiento creativo, imaginativo y autónomo en un ambiente agradable regido por reglas de interacción y participación. A través de este proyecto se pretende generar un nuevo conocimiento significativo y propositivo a través del juego.

Fuentes

Se citan 102 bibliografías, algunas de ellas son:

ARISTÓTELES; BAJTIN, Mijail; BARTHES, Roland; BUSTAMANTE ZAMUDIO, Guillermo; CALVINO, Ítalo. DUBROVSKY; DUCROT; TODOROV; ESOP; GADAMER; HEGEL; KAFKA; NIÑO, Jairo Aníbal; RODARI, Gianni; SABATO, Ernesto.

Contenido

El texto consta de 4 capítulos:

1. El primer capítulo se denomina “Contexto Investigativo”, evalúa el estado de la educación literaria en Colombia, los vínculos entre literatura y juegos de rol y la importancia de las poéticas de la brevedad para el desarrollo del discurso estético de los estudiantes.

2. El segundo, “Fundamentos epistemológicos” es el sustento teórico que trata sobre el dialogismo, el discurso estético verbal, la didáctica de la literatura, el minicuento, la didáctica del minicuento y la perspectiva adoptada en torno a la lectura y escritura del texto artístico.
3. El tercero, se basa en la propuesta pedagógica, se exponen los elementos fundamentales de esta alternativa académica teniendo en cuenta los antecedentes (diagnóstico, desarrollo del juego de rol, la función del docente y el estudiante), también se describe el juego de rol.
4. En el cuarto capítulo se exponen las conclusiones y recomendaciones en la que se hace referencia a los logros y experiencias alcanzados durante el desarrollo del proceso de investigación.

Metodología

Se desarrolló un software educativo en el que el usuario debía interactuar con un juego de video a fin de sobrepasar diferentes pruebas que lo llevaron a mejorar sus niveles de escritura y lectura. Se desarrolló el proyecto a través de cuatro etapas:

1. Se desarrolló un juego de rol denominado “El Secreto de Kadón” en una versión sin recursos electrónicos. Se realizaron entrevistas con los directivos y los docentes en los que se implantó la propuesta.

2. Se realizó un diagnóstico sobre el conocimiento del minicuento, hábitos lectores y producción escrita de los estudiantes a quienes se les aplicó la propuesta.
3. Desarrollo de la propuesta y aplicación de la misma.

Conclusiones y recomendaciones

1. El generarse una historia en la que tanto estudiante como profesor desempeñan roles de recíproca implicación y trascendentales para el desarrollo de la misma, el proceso de aprendizaje literario asume una doble orientación: desde la perspectiva del héroe (rol que puede ser desempeñado por un alumno y el docente), en la que mediante la representación de una personalidad imaginaria, el personaje va solucionando de manera práctica y conveniente una serie de situaciones que se le plantean como retos o misiones, y, desde la perspectiva del usuario, como sujeto del aprendizaje estético, en la comprensión o producción de texto literario, desde la cual se hace evidente el progreso en su conocimiento de las diferentes formas que constituyen las narrativas breves.
2. Facilitar las condiciones para el desarrollo de un ambiente lúdico pedagógico en el que se ejerciten los principios de juego propuestos por la literatura, y en particular por los juegos de rol, favorece no solo el conocimiento literario, sino la formación integral de los estudiantes, pues en estos procesos de aprendizaje se posibilita el trabajo en equipo, la sociabilidad, el pensamiento crítico y creativo, los procesos de comunicación y el desarrollo de habilidades y aptitudes estrechamente vinculadas con el ejercicio de procesos de pensamiento y con los desempeños en la vida práctica.

3. Posteriormente a la interacción de los usuarios en la propuesta pedagógica se hicieron diferentes avances valiosos para la investigación entre ellos que hubo una mejoría significativa respecto a los procesos de lectura y escritura relacionados con los textos literarios, la asimilación de una escritura autoconsciente en la que se expresan importantes características propias de la poética de la brevedad; la adopción consciente de formas de representación analógica que posibilitaron la inmersión de los usuarios en la dinámica subyacente de los juegos de rol; autonomía discursiva gracias al efecto de distanciamiento estético alcanzado, cuya evidencia se encuentra en las producciones realizadas; comprensión acerca de la importancia de la reescritura como forma de complementación y superación de los posibles errores; la formación de un léxico enriquecido y variado, el aprendizaje de técnicas narrativas, así como la apropiación de estructuras formales con sentido estético que antes no poseían; la ampliación de tiempos y espacios para el desarrollo de la creatividad con fines estéticos.

4. Se pudo observar cómo en el avance de la propuesta los estudiantes fueron matizando sus producciones con elementos cada vez más estéticos, propios del canon literario, como el uso de comienzos variados, de diferentes formas de narrador, la utilización de algunos referentes que aparecen en distintas narraciones, el cambio de rol de los agentes narrados y la introducción de narradores específicos y delimitados. De la misma forma sus textos crecieron en coherencia y cohesión y se les notó más creativos frente a los retos que se plantearon. En diferente proporción, estos elementos son una constante en la mayoría de los estudiantes.

5.2. APORTES DE LOS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

De los antecedentes expuestos con anterioridad, se puede decir que cada uno de ellos parte de la misma dificultad y es la de cómo mejorar los procesos de lectura y escritura en una población diferente desde preescolar hasta primaria y bachillerato, recalcando el juego como principal medio para mejorar dichos procesos y resaltando la importancia de darle al niño la posibilidad de acercarse a la lectura de una manera menos rígida como por ejemplo a través del teatro, la escritura misma y los juegos de rol, buscando respuestas cada vez más creativas por parte del estudiante. Varios de estos proyectos proporcionaron indicaciones importantes a nivel teórico para encausar este proyecto de investigación, entre los cuales se pueden encontrar similitudes en cuanto al enfoque, por ejemplo, dos de ellos toman a la escritura misma como estrategia didáctica para acercar a la lectura en los cuales la base fundamental para motivar a la lectura es a través de la socialización de los escritos.

De lo cual se puede decir que el juego relaciona diferentes procesos como la oralidad, la escritura y la lectura. Cada una de estas estrategias pretende mejorar alguno o varios de estos aspectos. El aporte del proyecto de investigación en teatro vemos que presenta avances en los estudiantes tanto a nivel afectivo como cognitivo cuyos resultados motivan al estudiante a tener una visión diferente de la literatura, relacionando procesos corporales y afectivos para enriquecer la experiencia literaria. De lo cual se concluye que mejorando dichos procesos repercutirán en el acercamiento a la literatura y mejorarán a su vez los procesos de escritura. El aporte principal de este proyecto es el hecho de que hay que buscar estrategias acordes a las edades y ritmos de los estudiantes para estimular el acercamiento a la lectura.

Estos proyectos de investigación presentan avances en la universidad en cuanto a la didáctica para aproximar a la lectura y mejorar los procesos de lectura y de

escritura en los estudiantes, presentando una manera diferente para estimular a la lectura. Estos proyectos recalcan la importancia de la generación de espacios lúdicos para promover habilidades a nivel comunicativo, socio-afectivo y cognitivo para la aproximación a la literatura y para formar al estudiante de manera integral y crítica.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. EL JUEGO

De acuerdo con la teoría de Mavilo Calero planteada en “Educar Jugando” el juego es una actividad de vital importancia durante la niñez que ocupa la mayoría del tiempo, surge por instinto, por una compulsión interior y es la cultura la que cumple el papel de redirigir, restringir u orientar dichos impulsos. El juego surge además de necesidades evolutivas que preparan para la madurez, es de carácter instintivo y espontáneo.

Sin embargo, no solamente es un impulso sino que surge de la imitación, constituye una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida. Es además un medio para aprender y demostrar que está aprendiendo a la vez, permite socializar y adaptarse al medio social y familiar en que se desenvuelve el niño; es además, el modo de autorregulación de la conducta, de expresar y de ejercitar su libertad.

Dentro de las definiciones más aceptadas se encuentra la de Huizinga que sostiene que “el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría y que es susceptible de repetición”⁴.

Sin embargo la definición de Bühler cuenta aún con más aceptación ya que lo define como “toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad”⁵. Es importante también

⁴CALERO, Mavilo. EDUCAR JUGANDO. Alfaomega Grupo editor. México, D.F. 2003. P. 23.

⁵Ibid.

decir que el juego en el niño se presenta porque es esencialmente activo y porque su comportamiento refleja el grado de su desarrollo mental.

6.2. EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

Al relacionar la educación con el juego según la autora Patricia Sarlé en “Enseñar el juego y jugar la enseñanza” se observa que el juego es algo secundario y que acompaña ciertas actividades o que puede ser un objeto plausible de ser enseñado. Además, el juego y la educación son dos temas que han sido tratados desde la antigüedad en todos los pueblos y culturas. Sin embargo las dos visiones más importantes se toman generalmente en cuenta para explicar la relación de juego con la educación, es la planteada por Aristóteles y luego la surgida de la ruptura romántica de Schiller. Para Aristóteles el juego no es de vital importancia, esta solo se reduce a una actividad infantil y a una entretención de los adultos que no debe utilizarse para fines educativos. En cambio para Schiller el juego es una categoría realmente importante para definir lo humano. Por ejemplo, juego y cultura tienen la misma raíz y constituyen por lo tanto dos palabras que se refieren a actividades que no tienen un fin en sí mismas y que se buscan por sí mismas.

En la antigüedad, el juego era parte de lo no serio, era identificado como la actividad propia de los niños, por lo tanto se consideraba como inútil y opuesto a lo real, se consideraba como un problema filosófico porque estaba constituido de actividades que pertenecían al ocio intelectual. El problema de la relación entre “Paidia” y “Paideia” aparece por primera vez en la filosofía de Platón y continúa en Aristóteles.

Platón resuelve el problema subsumiendo el juego a la “Paideia” ya que en La República al referirse a la educación plantea la idea de “Aprender jugando”. Lo cual quiere decir que el juego en Platón se ritualiza y pierde toda caracterización de improductividad y de incertidumbre. Para este filósofo el juego constituye un ejercicio educativo. Por otro lado, Aristóteles determina el juego como algo

opuesto a la actividad intelectual seria, incluso lo descalifica como actividad y es considerado como opuesto a la cultura.

Para Aristóteles entonces constituye una no actividad debido a que se equipara con el descanso donde hay ausencia de actividad. De esta manera, queda relegado el juego a algo meramente recreativo y queda por fuera del mundo del pensamiento. El juego desde esta perspectiva era considerado como una actividad menor que se permitía en la infancia y debería encausarse con el fin de cultivar las virtudes superiores.

Desde el pensamiento de Schiller se cuestionó el lugar en el que se había colocado al juego desde Aristóteles dando un giro al paradigma dentro del que se había ubicado. Es por ello que el filósofo propone su concepción del juego en “Las Cartas en la Educación Estética del Hombre” publicadas en 1775, en las que se plantea la importancia del juego para la historia de la cultura. El problema del hombre es ahora la necesidad de equilibrar sus tendencias físicas y morales, es decir, cada quien debe mantener ese estado de equilibrio entre la necesidades de naturaleza y la libertad de la voluntad. Por lo tanto, el hombre debe tener la misión de someter su naturaleza sin sacrificarla y someter la moralidad como su segunda naturaleza.

Schiller propone que para mantener este equilibrio el juego tiene una importancia fundamental como tercer elemento que podría solucionar el conflicto presente entre la moralidad y la naturaleza ya que el impulso del juego armoniza la imaginación y el entendimiento, lo cual fue planteado por Kant previamente. Es decir que en esta armonización existe una combinación entre la necesidad y la libertad convirtiendo por voluntad propia la sumisión a unas normas que propone el juego mismo. Schiller además afirma que con el impulso lúdico el yo superior del hombre se libera de la naturaleza material. Es por eso que el juego vendría a ser no sólo una categoría que valida y clasifica los actos del hombre sino algo que

define necesariamente lo humano. El juego no sería una actividad ni bella ni virtuosa ni útil sino que hace parte de la definición del hombre en sí mismo. El juego es armonía que tiende tanto a la belleza como al equilibrio entre el aspecto material y espiritual del hombre.

Por lo tanto, el juego al ser una acción regulada en sí misma y equilibrada, el juego es libertad. El juego es imaginación, sucesión de ideas en los que se entrecruza la sensibilidad y la razón, algo que constituye a la humanidad misma. Las dos posturas, la de Aristóteles y Schiller generaron para la autora Patricia Sarlé dos posturas igualmente: la de “Jugar por jugar” y “Jugar para”.

6.3. LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Según diversos autores hay tres características importantes que definen al juego los cuales señalan su importancia en el desarrollo psicológico del niño y que son útiles para planificar la enseñanza: la automotivación, la relación entre medio y fines y su carácter simbólico, las cuales justifican su utilización en la escuela⁶.

- **La motivación intrínseca:** Para Vigostky el niño crea y regula internamente su actividad a partir de lo cual el niño crea un escenario imaginativo en el cual puede ensayar respuestas frente a diversas situaciones más complejas sin temor a fracasar, activando mucho más allá de sus posibilidades actuales. Es decir que el niño crea la posibilidad de desprenderse del significado real de los objetos, suspende la representación real para crear una realidad alternativa o lo que el autor denomina “El como si”.
- **La simbolización:** Según Bruner, para que el juego se presente es necesario que los jugadores tengan en cuenta que allí se presenta una

⁶SARLÉ, Patricia. Enseñar el Juego y jugar la enseñanza. Paidós. Buenos Aires. 2008.P.39.

realidad ficcional es decir que los objetos no son lo que aparentan ser y que es posible crear otras realidades mentales que les permitan tomar distancia de la experiencia inmediata, es decir, imaginar y comprender las realidades ficcionales.

- **Relación medios-fines:** Esta relación se presenta porque en el juego infantil se presenta una alternancia entre los medios y fines y además el juego no se centra en alcanzar un fin determinado, por ello se torna más flexible la conducta infantil y la resolución de problemas se presenta de una manera más económica y flexible.

6.3.1. El juego y la motivación intrínseca

Para Vigostky el juego infantil no es una actividad placentera sino que permite satisfacer una necesidad intrínseca, es también una actividad que surge de un impulso interno que tiene la posibilidad de autorregularse, de marcar la intensidad, la persistencia y la dirección del juego. Al niño también le es posible construir una situación no caótica ya que esta actividad está regulada por reglas de conducta permitiéndole de esta manera, sostener la secuencia del juego una vez ha iniciado. El juego no es algo desfasado totalmente de la realidad sino que se presenta dentro de las posibilidades que esta ofrece.

El juego tiene un componente afectivo-emocional por lo cual no es meramente una actividad placentera sino que está ligada al carácter social y al ajuste de la regla. Se ha determinado a nivel educativo que el juego permite desarrollar grados de conciencia respecto de las situaciones y mejorar el dominio de sí. Por lo cual el juego permite motivar al niño a iniciar sus tareas escolares. El niño a través del juego tiene también la posibilidad de aprender a dominar y a orientar sus impulsos. También le permite descentrarse de sí mismo lo cual lo prepara para desarrollar

otras actividades dentro de la escuela que están alejadas de sus necesidades inmediatas.

6.3.2.El simbolismo en el juego

El simbolismo puede tratarse desde dos puntos de vista, como la etapa que va desde los 2 hasta los 5 años de edad y como el sentido no literal del juego. El primero ha sido estudiado por la psicología y se presenta cuando el niño proporciona otros significados a los objetos construyendo escenarios y ofreciendo de esta manera una forma de ensayo de vida. Para diferentes autores pueden existir otros puntos de vista sobre cómo considerar el juego. Para Vigostky el símbolo es concreto, cultural y marcado por el contexto y no de naturaleza abstracta. Para Piaget no hay adaptación al significado sino asimilación del significado al yo. Lo real se adapta a los deseos del niño lo que le permite adaptarse a su realidad y sobre todo a adaptarse ante los requerimientos de la vida de los adultos por lo cual el juego constituye como una respuesta a las necesidades que surgen de dichos requerimientos, lo cual es afirmado por ambos autores cuyas teorías parecen complementarse la una a la otra.

El juego permite observar los desequilibrios que tiene el niño cognitivamente en su necesidad de adaptarse a la realidad, por lo cual existe una tensión entre la búsqueda de la satisfacción de sus deseos y las limitaciones propias de la realidad representada, lo cual se presenta a través de símbolos organizados en torno a reglas que le permiten crear situaciones imaginarias.

La otra forma de ver el simbolismo en el juego es la no literalidad que permite asumir o simular lo que en la realidad sucede. En este escenario los jugadores son conscientes de que están jugando lo cual les permite observar su propio juego, allí el niño juega y tiene la posibilidad de observar lo que está realizando. Es posible además que los jugadores se comuniquen consigo mismos y con sus compañeros durante la realización del juego. En este sentido el juego adquiere forma de un

lenguaje metarepresentativo y metacomunicativo. La metacomunicación se refiere a la capacidad de enviar mensajes que no están ligados al significado de las acciones y la metarrepresentación se refiere a la capacidad simbólica para proporcionarle o no un significado a las acciones de juego. Para Bateson es importante la metacomunicación ya que es necesaria la comunicación entre los jugadores para establecer si es un juego o no. Los jugadores además de ello tienen la capacidad de distinguir realidad de la fantasía debido a este lenguaje que permite considerar una actividad como lúdica. La metarrepresentación para Rivière permite crear y fingir realidades alternativas.

Para Bruner debido a la capacidad de simbolizar puede el niño desligarse de la realidad y crear *mundos posibles*, que se constituyen no en solitario sino en presencia de otros.

6.2.3. Relación medios-fines

Según Bruner en el juego tenemos la posibilidad de equivocarnos sin tener consecuencias realmente importantes de nuestros actos, por ello no resulta frustrante para el niño, esto se debe a que la relación entre los medios y los fines es inestable lo que quiere decir que los niños cambian de fines a lo largo del juego lo cual permite que los niños ensayan y creen otras alternativas de resolución a los errores que se presenten.

6.4. LAS DIFERENCIAS ENTRE “JUGAR POR JUGAR” Y “JUGAR PARA”

El juego debido a que es una actividad inherente en el niño, se ha utilizado como recurso educativo para enseñar, sin embargo, debido a que el niño no diferencia en algunas ocasiones el “jugar por jugar” y el “jugar para” en el que existe una intervención o no del docente, es necesario marcar esta diferencia generando esta disyuntiva. En la primera no existe ninguna limitación por parte del docente en

cambio en la segunda, el juego se convierte en una metodología de enseñanza. Se constituye de actividades que el maestro diseña para facilitar el aprendizaje de algún contenido y pretende facilitar lo así como también a la vida del niño. Sin embargo algunos autores consideran que la intervención del docente hace que el niño pierda libertad. Para otros autores como Decroly argumentan que es necesario comprender el trabajo infantil a través del juego pues no es meramente una metodología de enseñanza.

Debido a que algunos autores escuelanovistas consideran que el niño pierde libertad, autonomía, interés y necesidad con las actividades programadas de los maestros se llegó a la conclusión de separar el juego espontáneo al juego educativo. En este último se utilizaba el juego como un mecanismo para motivar al niño y redirigir su conducta o simplemente ocultar el trabajo escolar. Con esta contraposición queda relegada la relación entre juego y enseñanza debido a la dificultad de integrar el juego en el aprendizaje lo cual llevó a situar al juego por fuera de la enseñanza de contenido escolares.

Existen algunos autores como Bruguère que proponen la relación entre juego y enseñanza desde diferentes puntos de vista facilitando la conciliación de estos extremos, los cuales se plantean de la siguiente manera:

- A. Pensar el juego como una actividad que debe orientarse adecuándola a los objetivos que se desean alcanzar corriendo el riesgo de crear una actividad que no es juego.
- B. Definir al juego como una actividad orientada por sí misma en beneficio tanto del maestro como de niño. Lo que equivale a volver a pensar el juego en la escuela. Desde este punto de vista se puede considerar al juego como una actividad en sí misma o una manera de plantear actividades. De alguna manera se trata de rescatar su valor psicológico y cultural en cuanto a la expresión de la imaginación y la creación del ser humano. De acuerdo

a esto se plantearía que el juego modificaría la enseñanza y las formas en como el maestro se establece como mediador y enriquecedor de la experiencia de juego así mismo las estrategias que se utilizarían el juego como un elemento enriquecido dentro de la enseñanza.

6.5. LA VALORACIÓN DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA

El juego se considera como una actividad lúdica y estética y su función en la escuela es “garantizar las motivaciones naturales de la infancia”⁷ las cuales son la comunicación, el desarrollo de la autonomía y la socialización, aspectos que en muchas ocasiones no son desarrollados a través del juego negándole la posibilidad al niño de aprender y de desarrollar aspectos fundamentales de la personalidad. Es por medio del juego que es posible educar seres integrales y críticos frente a los medios de comunicación que solamente aíslan al niño y están llenos “de conocimientos moleculares y monolenguajes indirectos y cifrados”⁸. A través del juego, es posible manejar aspectos fundamentales que tienen que ver con el repertorio de los códigos de comunicación como lo gestual, motor, sonoro, oral y simbólico hasta los aspectos que tienen que ver con lo meta-fantacognitivo de la infancia. Además de ello, el juego cumple una función antropológica importante y negar estas experiencias lúdicas en la infancia sería imposibilitar así mismo la cultura y los valores de la infancia.

Las vivencias lúdicas son las que median el conocimiento de un mundo antropológico que socializa, inventa y sueña solo de una forma: observando-tocando-modificando-transformando la experiencia cotidiana, su mundo de cosas y valores con el lenguaje de la corporeidad, de la lógica y la fantasía. Además de ello podemos decir que el juego no es solo en la escuela sino en

⁷FRABBONI, Franco. El libro de la pedagogía y la didáctica. Editorial Popular. 1988. Madrid, España. P. 104.

⁸Ibid.

otros ámbitos como el familiar ya que se considera que el juego solo hace parte de la diversión y de los ratos de ocio mas no para aprender, además una sociedad mediatizada como la nuestra en la que se crean nuevos juegos que poco satisfacen las necesidades de aprendizaje del niño y en los que poco se conocen las vivencias lúdicas lo cual también reduce las posibilidades de satisfacer las necesidades de juego en el niño. Por ello desde el espacio pedagógico se le da una valoración al juego como forma de liberación.

Por otro lado, el juego también potencia siete aspectos importantes en la infancia como son la comunicación, socialización, movimiento, autonomía, construcción, exploración y fantasía. En la comunicación con otros jugadores el niño tiene la posibilidad de explorar lenguajes verbales y no verbales como el sonido, el gesto y la imagen. En la socialización se promueve la interacción favoreciendo el encuentro entre las edades, las etnias, los sexos, etc., debido a que se promueven actividades por parejas o en grupos, generando experiencias en las que se forma en valores como la tolerancia, el compromiso y la responsabilidad.

Por la parte del movimiento, el niño encuentra en las dinámicas un amplio repertorio de actividades de destreza encontrando satisfacción al deambular, en la torsión, el escalar, deslizarse, saltar, correr, etc.

En cuanto a la autonomía, el niño a través del juego encuentra ocasión para afirmarse en la vida de la infancia ya que encuentra actividades e la que tiene que hacer cosas por sí mismo y llevar a cabo las elecciones pertinentes cuando se ve involucrado cognitiva o emocionalmente en el desarrollo de algún obstáculo o problema. La construcción se alcanza experimentando con los objetos y la acción directa sobre los objetos de su ambiente vital. La exploración se observa por la curiosidad que tiene el niño en conocer su entorno observándolo y manipulándolo lo cual posteriormente se formaliza en

los mecanismos de la simbolización. Por ello el juego es una actividad altamente explorativa y simbólica al mismo tiempo.

La fantasía siempre se ha considerado como una aliada del juego porque permite la innovación y la transformación. El niño a través de la fantasía puede fugarse de la realidad pero vuelve a ella asegurando su vitalidad, levedad y sonrisa.

El juego además promueve otros beneficios: ayuda a mantener a los alumnos más concentrados y silenciosos después de una ración de lenguajes expresivo-creativos, o de juego, pocos maestros suelen valorar estos beneficios ya que siempre se le ha dado una función de desintoxicación en la enseñanza canónica.

Muchos conocimientos en la enseñanza podrían transmitirse a través del juego ya que muchos quedan excluidos de la actividad lúdica del aprendizaje por medio de lo didáctico. Es necesario que en los medios en los que se desenvuelve el niño promuevan las vivencias lúdicas. La escuela debería promover más el juego no sólo por los beneficios pedagógicos que trae consigo sino por el respeto a las necesidades, intereses y estilos cognitivos de los alumnos y de los saberes que alimentan el eje cultural de la civilización.

Las consecuencias de este planteamiento a nivel didáctico son importantes ya que el juego se convierte en mediador entre el universo cultural de la infancia y el universo de los adultos. La formación educativa de los niños y los adolescentes no debe separarse de las vivencias lúdicas y de conocimiento o los saberes culturales canónicos.

El juego en la educación propondría entonces conseguir tres finalidades prestigiosas:

- a. La valorización de las necesidades del niño como la comunicación, la autonomía, etc.
- b. La valoración del potencial cognitivo, posible solo a través del juego
- c. La valorización de los lenguajes de la infancia, el comunicar jugando.

Por lo tanto el juego debe ser elevado a la categoría de valor y no solamente como una categoría de relax respecto a otras supuestamente más importantes. Se le debe dar una dignidad similar a la que se le proporciona al trabajo o al estudio, lo cual se podría realizar uniendo el juego y el aprendizaje, lo cual significa abrir la escuela a las cuatro dimensiones de la educación: la socialización-alfabetización-autonomía creatividad con lo cual se estimularía el bienestar de los estudiantes y el placer por aprender.

6.6. EL JUEGO Y LA LITERATURA

6.6.1. Estado de la discusión en Colombia sobre la didáctica de la literatura

La discusión en Colombia sobre didáctica de la literatura gira en torno a la poca reflexión que se ha realizado respecto al tema ya que se ha situado la enseñanza-aprendizaje de la literatura en relación a la lengua materna, por lo que suele estar ligada problemas de aprendizaje de la lengua, en la cual no se tiene en cuenta la complejidad de las manifestaciones literarias y que el fenómeno estético plantea sus propias reglas. Dentro de la enseñanza de la literatura en Colombia han existido tres momentos esenciales el primero aproximado a los años 1970 hasta principios de 1980 en el cual a pesar del volcamiento del sistema educativo hacia el desarrollo de habilidades y destrezas por medio de nuevos métodos, la

educación Colombiana conservó la enseñanza de la literatura a través de diferentes categorías como la consideración de los movimientos literarios, escuelas, periodos, nacionalidad y “géneros”.

Categorías que tienden a desaparecer hacia 1990 basándose en las primeras teorías del constructivismo que le otorga un papel importante a la automotivación del estudiante en el aprendizaje. Se puede decir que durante el primer periodo está más organizado el qué y el cómo enseñar de la literatura mientras que en el segundo, se defiende una “libertad” en la elección por parte de los maestros para seleccionar los textos literarios. Por lo cual no se estableció ningún canon y la educación literaria gira en torno a las necesidades de la “comunidad educativa”. Así mismo, para este segundo periodo la motivación intrínseca del estudiante se considera aspecto clave en la interacción con los objetos de saber. Se vuelve práctica común el hecho que los estudiantes escojan sus propias obras dependiendo de su habilidad, su deseo o el contexto familiar y local. En términos de aprendizaje, el primer período revela sus falencias ya que el conocimiento está relacionado con la asociación y retención de información.

En el tercer momento, el actual, se centra en la evaluación por logros. Basa su forma de enseñar en las teorías constructivistas y en la adquisición de nuevos conocimientos los cuales a través de la participación activa del estudiante tiene que llevar una serie de procedimientos complejos que tienen que ver con el reconocimiento, retención, transformación, transferencia y uso del conocimiento. En este tercer momento, la labor de los docentes es la de diseñar estrategias que motiven al aprendizaje del estudiante ya que la enseñanza es una actividad que tiene una intención específica y hay otros procesos que son dirigidos por el estudiante. El problema de la motivación vuelve a ser responsabilidad del maestro con lo cual reaparecen los problemas del canon ¿Qué leer? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Cómo?.

Como propuesta de reflexión sobre esta temática de la didáctica de la literatura, se plantea en el libro: “La didáctica de la literatura- Estado de la discusión en Colombia” de Alfonso Cárdenas, que la literatura es una experiencia y en torno a la didáctica, una práctica comunicativa. Por lo cual, lo didáctico vendría ser una mediación en la construcción y en la dificultad que se tiene al momento de realizar la búsqueda del hecho estético, que finalmente se traduce en acontecimiento discursivo. A la didáctica no le interesaría, por lo tanto, la cantidad de obras vistas en un período determinado de tiempo sino el fenómeno literario como hecho esencial. La didáctica estaría orientada hacia la experiencia del lector en cuanto a la búsqueda que este realiza del sentido y a la relación que se establece entre el autor, el género los recursos y la técnica.

Por lo tanto, la enseñanza de la literatura no debe hacerse mediante un método historiográfico ya que la utilidad de la literatura radica en transgredir algunos órdenes preestablecidos como por ejemplo al cuestionar las maneras tradicionales de construir competencias en lectura y escritura. Además es preciso revitalizar algunos conocimientos al momento de enseñar la literatura ya que esta tiene que ver con la vida de seres humanos que padecen y viven una serie de circunstancias que los transforman. El saber literario debe construirse a partir de un conocimiento a nivel sinético, proxémico y semiológico que permita comprender la literatura como una experiencia estética y que le permita el estudiante realizar un viaje a distintos mundos posibles.

Es importante aclarar que existen además del historiográfico otros métodos utilizados para la enseñanza de la literatura: para afianzar procesos de lectura y escritura y como medio para enseñar valores, Colombia además ha tenido avances en los estudios literarios, teoría literaria, procesos de recepción estética, literatura comparada y teorías de la literatura. Sin embargo hay una notoria falta de propuestas investigativas que indaguen sobre la didáctica de la literatura, lo cual aportaría metodologías para comprender mejor una obra literaria. Se

desconocen por lo tanto aportes hechos desde la creación artística, sociocrítica, estética de la recepción, hermenéuticas y semióticas literarias.

Sin embargo lo descrito anteriormente no constituye el problema fundamental de la enseñabilidad de la literatura en la escuela. Para ello es necesario aclarar una serie de conceptos que se dan respecto a esta: de acuerdo a las formas de vida actuales en la escuela no se promueve la enseñanza de la literatura desde la comprensión ya que no hay tiempo para quedarse comprendiendo un texto literario frente a los progresos de la sociedad y se determinan, por lo tanto, formas de enseñanza que vayan de acuerdo a esto. Sin embargo, es necesario que la literatura se aborde desde la comprensión ya que la experiencia estética está relacionada con el concepto de “cuerpo” y porque la escritura y la lectura exigen una comprensión cada vez mayor si se habla de literatura.

Por otro lado, no puede considerarse la literatura como un objeto del cual se da información ya que no se tendría en cuenta que la lectura es algo estético y dinámico en la relación del texto con el lector y que esta surge del valoramiento subjetivo que le proporciona el sujeto. Es decir, que la enseñabilidad de la literatura está relacionada con lo que el texto realiza en nosotros, de ahí su potencia transformativa, deformativa o formativa. Pero respecto a ello la escuela está enmarcada dentro de una crisis del cuerpo: una pasividad abrumadora para el cuerpo permeada por la enajenación de lo light, usando maneras para embellecer el cuerpo, dándole por lo tanto así una función diferente al cuerpo que a la de adquirir conocimiento en la cual se presenta una ausencia de la lectura metafórica y una presencia preponderante de la ciencia y la tecnología. El cuerpo es un elemento activo importante para la literatura porque es el que permite que el conocimiento sea habitable, sin el cuerpo el conocimiento sería mera información por lo cual este conlleva al entendimiento y por lo tanto a la comprensión.

De acuerdo a esto, la literatura es educativa en cuanto a que transforma a un sujeto en la medida en que este se deje transformar por la literatura ya que una vez que el lector se ha acercado a un texto literario, este no vuelve a ser el mismo al igual que sucede con los personajes de una obra literaria, y en esto radica la enseñabilidad de la literatura en cuanto a que puede transformar a los sujetos. Por lo tanto, la literatura no puede ubicarse por fuera de la vitalidad del sujeto, su enseñanza no deben ser ajenos a la belleza, la emoción y el mundo mismo.

De acuerdo a lo anterior, dentro de la cultura colombiana existen muchos prejuicios y supuestos culturales que producen que la literatura sea entendida como un medio para formar seres solamente a nivel intelectual y no desde la humanización de los sujetos. Además dentro de las actividades escolares, la literatura no está constituida como un saber sino como medio para gramaticalizar, semantizar y moralizar. Lo cual prevalece en el imaginario de la sociedad en general.

6.6.2. Juego y Literatura

Cuando hablamos de juego y literatura, hay que reconocer que están estrechamente ligados ya que una obra literaria tiene un tratamiento sobre el lenguaje distinto al de muchos textos convencionales y un componente de ficción que la constituye, por lo cual requiere que haya una dinámica entre el emisor y el receptor, en este caso, el escritor y el lector, que consiste en establecer un *pacto enunciativo*, el cual se fundamenta en participar en el juego de la ficción acordando respetar y disfrutar las reglas del juego: el enunciador invita al enunciatario a entrar en un nuevo espacio, a vivir las sensaciones de un tiempo subjetivo y apasionado. Esto constituye principalmente la experiencia estética infantil: la posibilidad de crear universos a través del poder simbólico y mágico que es fundamental para el desarrollo de la personalidad durante la infancia.

Esta experiencia estética establece una ruptura entre el tiempo establecido por la rutina, entre ellas la rutina del tiempo académico, y el territorio simbólico de la utopía, lo cual constituye una proyección antropológica del texto literario como aventura o como viaje, ya que la literatura permite al acercamiento necesario a este mundo simbólico llevado por el deseo de cualquier edad en la vida humana: un deseo de atracción y liberación que al mismo tiempo se presenta en la actividad lúdica del niño. No es extraño, por consiguiente que el niño disfrute con la misma intensidad cuando se acerca a un mundo de ficción y cuando se le prepara para jugar puesto que el tiempo del juego y el “tiempo del cuento” cumplen la misma función liberadora: “la huida del universo inmediato y la posibilidad de transitar por un escenario fantástico donde las transacciones del mercado quedan automáticamente suspendidas”.⁹

Es por esto que al establecer paralelismos entre la ficción y el juego se afirma que todo discurso es un juego y que todo juego es una actividad imaginaria que pertenece a la ficción ya que en ambas experiencias el sujeto encuentra satisfacción en convertirse en un personaje ilusorio y en hacer creer que es alguien distinto de sí mismo. Por lo cual la obra literaria, como acto de habla dentro de una situación comunicativa que construye una ilusión y que requiere de una actitud diferente de acercamiento por parte del lector, satisface la necesidad del niño de sumergirse en el *juego simbólico*, en donde el niño entra a diferenciar lo real de lo imaginario. Según los estudios de Vigostky sobre psicología infantil, *el juego simbólico*¹⁰ del niño presenta rasgos como la presencia de la ficción o la construcción de una situación imaginaria.

Se podrían establecer por lo tanto, relaciones y paralelismos entre el juego simbólico, la dramatización y el teatro infantil ya que: “*El juego simbólico es el*

⁹MENDOZA, Antonio. Literatura Infantil y su Didáctica. Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha. Cuenca. 1999.P.93.

¹⁰Vigostki, L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Barcelona, Crítica 1979, p 145.

juego de hacer como si, mediante el cual el niño ejerce su capacidad simbólica y su concepto de mundo al fingir conductas, en las cuales asigna a los objetos nuevas significaciones y o asume roles que no le son propios en situaciones imaginarias, realizando acciones de ficción como si fueran reales. Evoca objetos, personajes y situaciones que gracias a su capacidad de imitación y de representación toman cuerpo y adquieren vida en la acción lúdica”¹¹.

De la misma forma se puede establecer un paralelismo entre el juego y el arte ya que debido en la estrecha relación que existe entre infancia y juego se propiciaría la relación infancia y arte, y con esto se profundizaría la recepción de la obra literaria como experiencia estética y por consiguiente el niño alcanzaría mayores habilidades y aprendizajes mediante el juego que lo ayudarían a desenvolverse más fácilmente en la sociedad y acercarse de una manera diferente al texto literario.

Para la literatura el juego no es otra cosa que el uso de ciertas fórmulas lingüísticas, llamadas fórmulas lúdicas ya que esta es un ejercicio sobre el lenguaje. En la literatura se puede entender el juego desde tres puntos de vista: la literatura como ficción, en el relato y en el experimento literario. En la primera, la obra literaria o artística es “un estímulo para mimar en la imaginación, de particular manera, determinados comportamientos, gestos y situaciones en una vida mental paralela a lo real...”¹²; la obra es una especie de teatro, con el escenario los decorados, las luces, los trajes, las máscaras, los diálogos, etc. En este primer grupo el juego se entiende entonces como la ficción ya que hay un sistema de normas y principios, lugares en los que se sitúan los jugadores y sus resultados y un orden en las jugadas. El juego es como una simulación, un “como si” según la mimesis aristotélica que se extiende en los niveles del texto literario por medio de

¹¹TEJERINA, I. Dramatización y teatro infantil, Madrid, siglo XXI, 1994, p. 51.

¹²“Literatura Y juego” Conferencia ofrecida dentro de las actividades de la Fundación Rafael Pombo realizadas en la sexta feria del libro. P 6.

un conjunto de técnicas y recursos figurativos que tienen a elaborar una suerte de experiencias imaginarias, o sea de vida paralela. Para ello en la literatura se emplea una fórmula lúdica que consiste en el juego como representación de un conflicto y el juego como un proyecto ya que estos juegos son la simulación de otra cosa que ocurrió u ocurre realmente.

De acuerdo a esto, la literatura y el juego pueden considerarse como equivalentes, así como que la literatura y el juego se sitúan en el espacio de la comunicación, suponen una relación dialógica entre jugadores y espectadores, desde una tercera postura la literatura y el juego son habla desde la postura de Saussure, en la relación del habla y la lengua en la que la primera es una realización imperfecta de la segunda, y por último, el juego como inherente al hombre, lo cual induce que todo tienda a leerse como figuración, cuento. De allí que se pueda considerar a toda literatura como figurativa.

6.7. GIANNI RODARI Y “LA GRAMÁTICA DE LA FANTASÍA”

La Gramática de la Fantasía es un libro que contiene una serie de técnicas para inventar historias, es un libro que habla sobre la importancia de la imaginación en la educación y de la función liberadora que tiene la palabra. El libro es una propuesta para enriquecer de estímulos del ambiente en el cual crece el niño ya sea la escuela o la casa, etc. abre la posibilidad de crear y de intervenir en el mundo a través de diferentes caminos propuestos a través de la imaginación. El autor parte de su experiencia personal como maestro, que a través de los años se fue constituyendo en una compilación de técnicas para crear historias con los niños. Se pueden resumir estas técnicas en los siguientes párrafos:

6.7.1. La piedra en el estanque: A partir de una palabra, el niño puede evocar otras a partir de la descomposición en sílabas, puede evocar recuerdos y a partir de ellos generar una historia. Gianni Rodari parte de la idea de que una palabra mueve en nuestra mente una serie de reacciones así como una piedra botada a un estanque: remueve hasta las últimas partículas que habitan en el agua y hasta lo más ínfimo parece cobrar vida.

6.7.2. La palabra “hola”: En este capítulo el autor habla de un ejercicio propuesto con la palabra “hola” en la que los niños debían realizar el juego del cuentero, realizar un dibujo y a partir de ello contar un cuento a sus compañeros relacionado con lo que les evocase la palabra “hola”. El autor hace además allí un análisis de un cuento relatado por un niño con esta palabra.

6.7.3. El binomio fantástico: Hasta el momento las historias se generaban a partir de una sola palabra pero según el autor para que algo se produzca en la mente se necesita activar dos palabras que actúen como dos polos. La imaginación hace parte de la mente y esta no se forma en la calma sino en constante lucha. Gianni Rodari dice que una historia puede surgir de dos polos opuestos como por ejemplo caballo-perro o perro - armario. Se necesita cierta distancia entre las dos palabras, que una sea lo suficientemente extraña a la otra y su acercamiento inusual para poner a la imaginación en movimiento y establecer entre ellas un parentesco, para construir una unidad fantástica en la que los dos elementos extraños puedan convivir. Por eso es bueno construir el binomio con ayuda del azar.

6.7.4. Qué pasaría si...: Es una “hipótesis fantástica” cuya fórmula proviene de la pregunta “¿Qué pasaría si...?” Para formular una pregunta se escogen al azar un sujeto y un predicado, su unión nos dará como resultado una hipótesis.

6.7.5. El abuelo de Lenin: Surge como continuación del anterior. Si se observa, el que pasaría si y el abuelo de Lenin son una especie de binomios fantásticos solo que ampliados en los términos utilizados. Lo mismo sucede con el abuelo de Lenin ya que hay una unión entre determinado sujeto y determinado predicado. En el binomio se utilizaban dos palabras en cambio en la hipótesis fantástica se utiliza la unión de un nombre y un verbo, un sujeto y un predicado, y aún un sujeto y un atributo. Por ejemplo:

- Nombre y atributo: “la ciudad”, “vuela”
- Sujeto y predicado: “Milán”, “está rodeada por el mar”
- Sujeto y atributo: “el cocodrilo”, “experto en caca de gato”.

6.7.6. Caperucita roja en helicóptero: Este juego consiste en que se le dan a los muchachos unas palabras, a partir de la cual se deberá inventar una historia. Cinco palabras que pertenecen a una misma serie y sugieren la historia de caperucita roja: “niña”, “Bosque”, “flores”, “lobo”, “Abuela”. La sexta rompe con la serie: por ejemplo “Helicóptero”. Es una especie de binomio también: “Caperucita roja- helicóptero”.

6.7.7. Qué cosa ocurre después: Consiste en imaginar que ocurriría después con las narraciones que se les dan a los muchachos, es la continuación el después que los niños siempre se preguntan al terminar una historia. Es una especie de binomio fantástico por ejemplo: “Pinocho- tesoro escondido”.

6.7.8. Las cartas de Propp: Este juego consiste en una descomposición que realizó Vladimir Propp (etnólogo) a cerca de los cuentos populares en una serie de “funciones”, ya que dichos cuentos compartían una serie de rasgos en su estructura puesto que describían una serie de hechos llevados a cabo por unos

personajes protagonistas o héroes. El origen de estos cuentos o narraciones eran los ritos o rituales de iniciación que se fueron decantando en los cuentos populares y se han ido transformando, por ejemplo se han ido añadiendo personajes del mundo campesino creando un complejo magma de cuentos.

Analizando la estructura del cuento popular, en particular de los cuentos rusos, que sin embargo pertenecen al mismo patrimonio indoeuropeo al que pertenecen los cuentos alemanes o italianos. Propp llegó a la formulación de tres principios: 1 “los elementos constantes, fijos del cuento, son las funciones de los personajes, independientemente de quien actúe y de la forma de actuación; 2 “el número de funciones que aparecen en los cuentos es limitado; 3 “la sucesión de las funciones siempre es idéntica”.

En el sistema de Propp las funciones son treinta y una y son suficientes, con sus variantes y articulaciones internas, para describir la forma del cuento popular:

I.ALEJAMIENTO. Uno de los miembros de la familia se aleja de casa.

II.PROHIBICIÓN. Sobre el protagonista recae una prohibición.

III. TRANSGRESIÓN. Se transgrede o rompe la prohibición.

IV.INTERROGATORIO. El agresor o antagonista intenta obtener noticias.

V. INFORMACIÓN. El agresor o antagonista recibe información sobre la víctima.

VI.ENGAÑO. El agresor o antagonista intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.

VII. COMPLICIDAD. La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar.

VIII. FECHORÍA. El agresor o antagonista daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios.

IX.MEDIACIÓN. Se divulga la noticia de la fechoría, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.

- X.ACEPTACIÓN.** El héroe-buscador acepta o decide actuar.
- XI. PARTIDA.** El héroe se va de su casa.
- XII. PRUEBA.** El héroe sufre una prueba, un ataque, un interrogatorio...que le prepara para recibir un objeto mágico.
- XIII. REACCIÓN.** El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.
- XIV. RECIBIMIENTO DE UN OBJETO MÁGICO.** El objeto mágico pasa a disposición del héroe.
- XV.DESPLAZAMIENTO O VIAJE.** EL héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda.
- XVI.LUCHA O COMBATE.** El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.
- XVII. MARCA.** El héroe (herido) recibe una marca o señal (beso, pañuelo...)
- XVIII. VICTORIA.** El agresor o antagonista es vencido.
- XIX.REPARACIÓN.** La fechoría inicial es reparada.
- XX.REGRESO.** El héroe regresa.
- XXI.PERSECUCIÓN.** El héroe es perseguido.
- XXII.SOCORRO.** El héroe es auxiliado.
- XXIII.REGRESO O LLEGADA DE INCÓGNITO.** El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca.
- XXIV.PRETENSIONES ENGAÑOSAS O FINGIMIENTO.** Un falso héroe reivindica para él el objeto con engaños.
- XXV. TAREA DIFÍCIL.** Se propone al héroe una tarea difícil.
- XXVI. TAREA CUMPLIDA.** La tarea es realizada.
- XXVII.RECONOCIMIENTO.** El héroe es reconocido.
- XXVIII. DESENMASCARAMIENTO.** El falso héroe, agresor o antagonista, el malvado, queda desenmascarado.
- XXIX.TRANSFIGURACIÓN.** El héroe recibe una nueva apariencia.
- XXX.CASTIGO.** El falso héroe o agresor es castigado.
- XXXI. BODA.** El héroe se casa y asciende al trono.

Por supuesto, no todas las funciones están presentes en todos los cuentos, en la sucesión se dan saltos, uniones y síntesis, que no contradicen la línea general. Un cuento puede empezar por la primera función, por la séptima o duodécima. En general las funciones interesan para construir una infinidad de historias.

6.7.9. Franco Passatore pone las cartas en cuento: Es una versión de las cartas de Propp como por ejemplo el planteado por Franco Passatore y sus amigos del “grupo Teatro-juego y vida” y que se llama “pongamos las cartas en cuento”. El juego consiste en inventar e ilustrar una historia colectiva, que puede ser sugerida por una baraja de cartas preparadas, pegando en cincuenta cartulinas figuras e imágenes recortadas de diferentes periódicos o revistas. La lectura de esas imágenes se relaciona con la anterior sólo por libre asociación de ideas, y también mediante un juego de fantasía. El animador deja que cada uno de los niños escoja una carta y la interprete por medio de palabras empezando así una historia colectiva. Su exposición le servirá para ilustrar sobre un soporte blanco al compañero de al lado la primera parte de la historia, quien deberá continuar la historia, interpretando a su vez la nueva carta, ligándola con el episodio precedente e ilustrar los desarrollos narrativos. El juego sigue hasta que el último termine la historia.

7. MARCO LEGAL

7.1. EDUCACIÓN PARA ADULTOS Y JÓVENES

7.1.1. Capítulo I

De acuerdo con el ministerio de Educación Nacional y la constitución política de Colombia es deber de la comunidad educativa dar cumplimiento y aplicación a las leyes y los derechos Universales del Niño, partiendo de las normas establecidas para la educación nocturna de la ley 155 de 1994 del 08 de febrero reglamentado en el decreto 3011 de 1997 capítulo II “Educación para Adultos” artículos 50, 51, 52, 53 y 54. leyes de la constitución de 1991, teniendo en cuenta las disposiciones de la ley 1098 del 8 de noviembre de 2006 ley de Infancia y Adolescencia, la Ley 115 del 8 de febrero de 1994, Ley 87/93, ley 734/02, ley 1278/02, decreto 3011/97, Decreto 0230/02, Decreto 1860 de 1994, resolución 0353 sobre educación, sentencias de la corte constitucional referentes a la educación, ley 1153 de pequeñas causas, ley 715 de 2002, decreto 1850 de 2002, decreto 3020 de 2003, decreto 3055 de 2002, ley N° 1014 del 26 de febrero de 2006 de fomento a la cultura del emprendimiento y demás reglamentos vigentes. Decreto 168 de 2007 – reglamento del acuerdo distrital N° 24 de 2006.

Demás normas, capítulos concordantes y complementarios.

“por medio del cual se establecen y desarrollan los principios y valores éticos para el ejercicio de la función pública en el Distrito Capital”.

7.1.2. Capítulo 2

EDUCACIÓN PARA ADULTOS REGLAMENTADO DECRETO 3011 DE 1997

ARTÍCULO 50. DEFINICIÓN DE EDUCACIÓN PARA ADULTOS. La educación de adultos es aquella que se ofrece a las personas en edad relativamente mayor a la

aceptada regularmente en la educación por niveles y grados del servicio público educativo, que deseen suplir y completar su formación, o validar sus estudios.

El Estado facilitará las condiciones y promoverá especialmente la educación a distancia y semipresencial para los adultos.

ARTÍCULO 51. OBJETIVOS ESPECÍFICOS. Son objetivos específicos de la educación de adultos:

- a) Adquirir y actualizar su formación básica y facilitar el acceso a los distintos niveles educativos;
- b) Erradicar el analfabetismo;
- c) Actualizar los conocimientos, según el nivel de educación, y
- d) Desarrollar la capacidad de participación en la vida económica, política, social, cultural y comunitaria.

ARTÍCULO 52. VALIDACIÓN. El Estado ofrecerá a los adultos la posibilidad de validar la educación básica o media y facilitará su ingreso a la educación superior, de acuerdo con los requisitos establecidos en la Ley.

Las instituciones educativas autorizadas podrán reconocer y validar los conocimientos, experiencias y prácticas de los adultos, sin la exigencia de haber cursado determinado grado de escolaridad formal, o los programas de educación no formal del arte u oficio de que se trate, cumpliendo los requisitos que para tal fin establezca el Gobierno Nacional, y con sujeción a la Ley 30 de 1992, o las normas que la modifiquen, adicionen o sustituyan.

ARTÍCULO 53. PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES PARA ADULTOS. Los establecimientos educativos de acuerdo con su Proyecto Educativo Institucional, podrán ofrecer programas semipresenciales de educación formal o de educación

no formal de carácter especial, en jornada nocturna, dirigidos a personas adultas, con propósitos laborales. El Gobierno Nacional reglamentará tales programas.

ARTÍCULO 54. FOMENTO A LA EDUCACIÓN NO FORMAL PARA ADULTOS. El Ministerio de Educación Nacional fomentará programas no formales de educación de adultos, en coordinación con diferentes entidades estatales y privadas, en particular los dirigidos al sector rural y a las zonas marginadas o de difícil acceso. Los Gobiernos Nacional y de las entidades territoriales fomentarán la educación para grupos sociales con carencias y necesidades de formación básica, de conformidad con lo establecido en el artículo 8 de la Ley 60 de 1993. Lo harán con recursos de sus respectivos presupuestos y a través de contratos con entidades privadas sin ánimo de lucro y de reconocida idoneidad.

7.2. LOS ESTÁNDARES CURRICULARES DE LENGUA CASTELLANA

De acuerdo con la Ley 115 de 1994 y con los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, lo que se pretende es fortalecer la construcción de la comunicación significativa verbal y no verbal, donde escuchar, hablar, leer y escribir toman sentido en los actos de comunicación.

Se da particular atención al trabajo dirigido hacia el respeto por el otro; se trata de un trabajo interactivo en función de las expectativas, circunstancias y necesidades de los estudiantes, sin restringir la autonomía de profesores, instituciones o regiones, haciendo énfasis en lo cultural, lo reflexivo y lo crítico.

Todo esto redundará en el desarrollo de los estudiantes como personas y como miembros de una sociedad.

Lo que se promueve en los estándares curriculares a cerca de la literatura son los hábitos de lectura y plantean que es un deber de la escuela formar el gusto por la

misma para que el estudiante pueda realizar un ejercicio interpretativo de la literatura y de esta manera realizar comentarios de texto. Se plantea además que la enseñanza de la literatura lleva al conocimiento y al disfrute del texto literario, de su lenguaje, de la evocación de mundos imaginarios a los que se puede acceder, al gusto por abandonar algunos niveles de la realidad y acceder a la ficción mediante historias, personajes, lugares y tiempos que se combinan con la experiencia de vida o con otras que se sueñan y se inventan y permiten desarrollar la sensibilidad y la imaginación. Una vez se tenga el gusto por la literatura, se puede llevar al estudiante al análisis crítico de las obras leídas y finalmente a establecer diferencias y similitudes entre los distintos tipos de textos, ya sean narrativos, líricos, dramáticos, ensayísticos, que abarquen diferentes épocas, autores y regiones.

Los estándares han sido definidos por ciclos de grados y se han organizado a partir de cinco aspectos:

- 1) Producción de textos.
- 2) Comprensión de textos.
- 3) Literatura como abordaje de la perspectiva estética del lenguaje.
- 4) Otros sistemas simbólicos.
- 5) Ética de la comunicación.

Como se puede apreciar, se trata de procesos y subprocesos que buscan el fortalecimiento de competencias del lenguaje, acordes con los diferentes momentos y rasgos del desarrollo del niño y del adolescente. A continuación se presenta la secuencia para cada grado. Pretenden un desarrollo paulatino y real de las competencias: gramatical, textual, semántica, literaria. Se hace énfasis en la producción textual, la interpretación textual y el aprendizaje lúdico y crítico de la literatura y de otros sistemas simbólicos.

Los estándares sólo ofrecen unos referentes básicos para el trabajo en el aula, con una repercusión clara en la formación de personas autónomas, capaces de pensar, construir, interpretar y transformar su entorno, a partir del uso del lenguaje. Son un punto de partida amplio, susceptible de crítica y enriquecimiento a partir de la creatividad del docente y de las necesidades e intereses del estudiante, de las directrices del PEI y de las orientaciones de los Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana.

24 Estándares Básicos de Calidad. Así por ejemplo, en relación con el texto argumentativo, en el tercer grado se espera que los estudiantes puedan defender sus ideas con -al menos- un enunciado adecuado a la idea que están defendiendo; en quinto grado, es esperable que los estudiantes enriquezcan sus estrategias de argumentación y no se limiten solamente a dar razones; en séptimo grado, que produzcan y comprendan textos con fines persuasivos, atendiendo su estructura mínima: tesis-argumentos-conclusión; en noveno grado, que produzcan discursos argumentativos para exponer ideas y llegar acuerdos en los que primen el respeto por el interlocutor y la valorización de los contextos de producción discursiva; y, en grado once, que produzcan textos argumentativos que evidencien el conocimiento de la lengua y el control sobre su uso en contextos comunicativos orales y escritos.

En consecuencia, este documento incluye procesos y subprocesos que buscan el fortalecimiento de competencias del lenguaje, acordes con los diferentes momentos y rasgos del desarrollo del niño y del adolescente. Por lo tanto, como se ve a continuación, la secuencia es así:

TERCER GRADO. Se da una importancia mayor al uso del lenguaje verbal en sus manifestaciones orales y escritas, al enriquecimiento del vocabulario y de los primeros acercamientos a la literatura a través de la lectura y de actividades

cognitivas de atención, descripción, comparación y diferenciación, entre otras. También se da importancia al acercamiento creativo a códigos no verbales, con miras a su comprensión y recreación.

QUINTO GRADO. Se mantiene el uso del lenguaje verbal, pero se incursiona en procesos que conducen al conocimiento y manejo de algunas categorías gramaticales en producción y comprensión de textos. Se afianza la utilización de su vocabulario en diferentes contextos. Se analizan los medios de comunicación y las formas de uso de su información. En literatura, se hace énfasis en el acercamiento a las diferentes formas de producción literaria y de sus rasgos característicos. En lenguajes no verbales, se analizan sistemas simbólicos diferentes a la lengua y la literatura para entender su funcionamiento comunicativo. Las actividades cognitivas prioritarias están centradas en comprensión, organización de ideas, selección y clasificación, comparación e inferencia.

SÉPTIMO GRADO. Se profundiza en los procesos discursivos de carácter argumentativo, lo que implica un acercamiento mayor a las características de la lengua y a los aspectos relevantes de la comunicación en el marco de la diversidad cultural. En literatura, se inicia el proceso de acercamiento desde una perspectiva en la que se conjugue el placer de leer con los rasgos más relevantes de la producción literaria. En códigos no verbales, se hace énfasis en la comprensión de aspectos culturales y sociales que los fundamentan. Las actividades cognitivas estarán centradas en la caracterización, la clasificación, la interpretación, la interrelación y la formulación de hipótesis.

NOVENO GRADO. Se reconoce la importancia del lenguaje como capacidad humana, se profundiza aún más en el estudio de la lengua en sus niveles básicos, se trabaja en la comprensión de textos de mayor complejidad. En literatura, se

procura un reconocimiento mayor del valor cultural y estético de las obras literarias a partir de su lectura crítica y analítica. En lenguaje no verbal, se accede a opciones interpretativas que enriquezcan la capacidad crítica de los estudiantes. Las actividades cognitivas serán de tipo analítico.

UNDÉCIMO GRADO. Se profundiza en la consolidación de una actitud crítica del estudiante a través de la producción discursiva (oral y escrita) y de un mayor conocimiento de la lengua castellana, que le permitan responder a las necesidades del interlocutor y el contexto comunicativo. Esta actitud crítica se fortalecerá también en el abordaje de la obra literaria. En lenguaje no verbal, se busca auspiciar la expresión crítica y argumentada de interpretaciones que aborden los aspectos culturales, éticos, afectivos e ideológicos de la información que circula a través de diferentes medios. Las actividades cognitivas implicarán un nivel mayor de inferencia, una capacidad analítica más consolidada y una construcción discursiva más compleja en la que entren en juego los saberes conceptuales y pragmáticos construidos hasta el momento, en relación con la lengua y la literatura.

7.3. ESTÁNDARES CURRICULARES PARA LA EDUCACIÓN POR CICLOS

La educación para adultos se constituye en uno de los retos de la nueva administración, donde sin lugar a dudas existe una falencia fehaciente, por tal motivo se hace referencia al siguiente decreto que reglamenta la educación para adultos y su uso particular:

7.3.1. Decreto 3011 de Diciembre 19 de 1997

Por el cual se establecen normas para el ofrecimiento de la educación de adultos y se dictan otras disposiciones. El Presidente de la República de Colombia, en

ejercicio de sus atribuciones constitucionales y legales, especialmente de las que le confieren el numeral 11 del artículo 189 de la Constitución Política y en desarrollo de lo dispuesto en el Capítulo 2º del Título III de la Ley 115 de 1994,

DECRETA

7.3.2. Capítulo I

Artículo 1º. La educación de adultos, ya sea formal, no formal o informal hace parte del servicio público educativo, y se regirá por lo dispuesto en la Ley 115 de 1994, sus decretos reglamentarios, en especial los Decretos 1860 de 1994, 114 de 1996 y las normas que los modifiquen o sustituyan y lo previsto de manera especial, en el presente decreto.

Se regirá igualmente por las disposiciones que para el efecto dicten las entidades territoriales según sus competencias.

Artículo 2º. Para efectos de lo dispuesto en el presente decreto, la educación de adultos es el conjunto de procesos y de acciones formativas organizadas para atender de manera particular las necesidades y potencialidades de las personas que por diversas circunstancias no cursaron niveles grados de servicio público educativo, durante las edades aceptadas regularmente para cursarlos o de aquellas personas que deseen mejorar sus aptitudes, enriquecer sus conocimientos y mejorar sus competencias técnicas y profesionales.

Artículo 3º. Son principios básicos de la educación de adultos:

a) Desarrollo Humano Integral, según el cual el joven o el adulto, independientemente del nivel educativo alcanzado o de otros factores como edad, género, raza, ideología o condiciones personales, es un ser en permanente evolución y perfeccionamiento, dotado de capacidades y potencialidades que lo

habilitan como sujeto activo y participante de su proceso educativo, con aspiración permanente al mejoramiento de su calidad de vida;

b) Pertinencia, según el cual se reconoce que el joven o el adulto posee conocimientos, saberes, habilidades y prácticas, que deben valorarse e incorporarse en el desarrollo de su proceso formativo;

c) Flexibilidad, según el cual las condiciones pedagógicas y administrativas que se establezcan deberán atender al desarrollo físico y psicológico del joven o del adulto, así como a las características de su medio cultural, social y laboral;

d) Participación, según el cual el proceso formativo de los jóvenes y los adultos debe desarrollar su autonomía y sentido de la responsabilidad que les permita actuar creativamente en las transformaciones económicas, sociales, políticas, científicas y culturales, y ser partícipes de las mismas.

Artículo 4º. Atendiendo los fines de la educación y los objetivos específicos de la educación de adultos, establecidos por la Ley 115 de 1994, son propósitos de los programas de educación de adultos:

a) Promover el desarrollo ambiental, social y comunitario, fortaleciendo el ejercicio de una ciudadanía moderna, democrática y tolerante, de la justicia, la equidad de género, los derechos humanos y el respeto a las características y necesidades de las poblaciones especiales, tales como los grupos indígenas, afrocolombianos, las personas con limitaciones, menores trabajadores, y personas en proceso de rehabilitación social;

b) Contribuir, mediante alternativas flexibles y pertinentes, a la formación científica y tecnológica que fortalezcan el desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades relacionadas con las necesidades del mundo laboral y la producción de bienes y servicios;

c) Desarrollar actitudes y valores que estimulen la creatividad, la recreación, el uso del tiempo libre y la identidad nacional;

d) Propiciar oportunidades para la incorporación de jóvenes y adultos en procesos de educación formal, no formal e informal destinados a satisfacer intereses, necesidades y competencias en condiciones de equidad;

e) Recuperar los saberes, las prácticas y experiencias de los adultos para que sean asumidas significativamente dentro del proceso de formación integral que brinda la educación de adultos.

7.3.3. Capítulo II

EDUCACIÓN BÁSICA FORMAL DE ADULTOS

Artículo 15. Las instituciones educativas que ofrezcan programas de educación básica formal de adultos, atenderán los lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, teniendo en cuenta sus particulares características.

Artículo 16. Podrán ingresar a la educación básica formal de adultos ofrecida en ciclos lectivos especiales integrados:

1. Las personas con edades de trece (13) años o más, que no han ingresado a ningún grado del ciclo de educación básica primaria o hayan cursado como máximo los tres primeros grados.

2. Las personas con edades de quince (15) años o más, que hayan finalizado el ciclo de educación básica primaria y demuestren que han estado por fuera del servicio público educativo formal, dos (2) años o más.

Artículo 17. Las personas menores de trece (13) años que no han ingresado a la educación básica o habiéndolo hecho, dejaron de asistir por dos (2) años académicos consecutivos o más, deberán ser atendidos en los establecimientos educativos que ofrecen educación formal en ciclos regulares, mediante programas especiales de nivelación educativa, de acuerdo con lo establecido en los artículos 8º y 38 del Decreto 1860 de 1994 o las normas que lo modifiquen o sustituyan.

Artículo 18. La educación básica formal para las personas a que se refiere el artículo 16 de este decreto, se desarrollará en cuatro (4) ciclos lectivos especiales integrados, cada uno de cuarenta (40) semanas de duración mínima, distribuidas en los períodos que disponga el proyecto educativo institucional.

Cada ciclo lectivo especial integrado tendrá una duración mínima de ochocientos (800) horas anuales de trabajo, en actividades pedagógicas relacionadas con el desarrollo de las áreas obligatorias y fundamentales y los proyectos pedagógicos, de acuerdo con lo establecido en respectivo proyecto educativo institucional.

Las instituciones educativas que ofrezcan este servicio, podrán programar las actividades pedagógicas con la intensidad horaria semanal y diaria que determine el correspondiente plan de estudios, ya sea en jornada diurna, nocturna, sabatina o dominical.

Artículo 19. La educación básica formal de adultos podrá ofrecerse de manera presencial, semipresencial o abierta y a distancia. Cuando se adopte la modalidad semipresencial se debe garantizar una presencialidad no inferior al cincuenta por ciento (50%) de las horas anuales de trabajo, determinadas en el artículo 18 de este decreto y el desarrollo de prácticas, asesorías, tutorías, trabajos grupales y elaboración de módulos y guías.

Artículo 20. Los procesos curriculares que se incorporen a los ciclos lectivos especiales integrados de educación básica formal de adultos, deberán atender los objetivos definidos en el artículo 20 de la Ley 115 de 1994.

En el plan de estudios del respectivo programa que se ofrezca, deberá incluirse el procedimiento de evaluación y promoción por logros, formulados y adoptados para cada ciclo lectivo especial integrado, atendiendo las necesidades de aprendizaje y las características de la población adulta.

Las áreas fundamentales y obligatorias establecidas en el artículo 23 de la Ley 115 de 1994, y los temas obligatorios contemplados en el artículo 14 de la misma ley, podrán organizarse en forma interdisciplinaria o integrada, según las particularidades de dichos educandos.

Artículo 21. Los ciclos lectivos especiales integrados se organizarán de tal manera que la formación y los logros alcanzados tengan las siguientes correspondencias con los ciclos lectivos regulares de la educación básica:

1. El primer ciclo, con los grados primero, segundo y tercero.
2. El segundo ciclo, con los grados cuarto y quinto.
3. El tercer ciclo, con los grados sexto y séptimo.
4. El cuarto ciclo, con los grados octavo y noveno.

Artículo 22. Las personas que cumplan y finalicen satisfactoriamente todos los ciclos lectivos especiales integrados de la educación básica de adultos, recibirán el certificado de estudios del bachillerato básico.

EDUCACIÓN MEDIA PARA ADULTOS

Artículo 23. La educación media académica se ofrecerá en dos (2) ciclos lectivos especiales integrados, a las personas que hayan obtenido el certificado de estudios del bachillerato básico de que trata el artículo 22 del presente decreto o a las personas de dieciocho (18) años o más que acrediten haber culminado el noveno grado de la educación básica.

El ciclo lectivo especial integrado de la educación media académica corresponde a un grado de la educación media formal regular y tendrá una duración mínima de veintidós (22) semanas lectivas.

La semana lectiva tendrá una duración promedio de veinte (20) horas efectivas de trabajo académico.

Artículo 24. La educación media académica de adultos podrá ofrecerse de maneara presencial, semipresencial o abierta y a distancia.

Cuando se adopte la modalidad semipresencial se debe garantizar una presencialidad no inferior al cincuenta por ciento (50%) de las horas de trabajo académico, según lo dispuesto en el artículo 23 de este decreto y el desarrollo de prácticas, asesorías, tutorías, trabajos grupales y elaboración de módulos y guías.

Las instituciones educativas que ofrezcan este servicio, podrán programar las actividades pedagógicas con la intensidad horaria semanal y diaria que determine el correspondiente plan de estudios, en jornada diurna, nocturna, sabatina o dominical.

Artículo 25. Los procesos curriculares que se incorporen a los ciclos lectivos especiales integrados de la educación media académica, deberán atender los objetivos establecidos en el artículo 30 de la Ley 115 de 1994.

En el plan de estudios del respectivo programa que se ofrezca, deberá incluirse el procedimiento de evaluación y promoción por logros, formulados y adoptados para cada ciclo lectivo especial integrado, atendiendo las necesidades de aprendizaje y las características de la población adulta y los lineamientos generales que para tal efecto expida el Ministerio de Educación Nacional.

La definición de las áreas fundamentales y obligatorias de la educación media académica de adultos, se hará conforme a lo dispuesto en el artículo 31 de la Ley 115 de 1994. El plan de estudios contemplará igualmente los temas obligatorios señalados en el artículo 14 de la misma ley.

Artículo 26. Cuando las personas adultas contempladas en el presente decreto hayan obtenido el certificado de estudios del bachillerato básico y opten por continuar estudios en la educación media técnica, deberán hacerlo en ciclos lectivos regulares de dos (2) grados, que ofrezcan los establecimientos educativos autorizados para impartir este nivel y organizados atendiendo lo dispuesto en los artículos 9º, 41 y 55 del Decreto 1860 de 1994 o las normas que lo modifiquen o sustituyan.

Artículo 27. Las personas que cumplan y finalicen satisfactoriamente todos los ciclos lectivos especiales integrados de la educación media académica de adultos o los dos grados de la educación media técnica, recibirán el título de bachiller.

7.4. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL COLEGIO MIGUEL ANTONIO CARO

El Proyecto Educativo Institucional PEI, entendido como el instrumento eje de la comunidad educativa MAC, (Directivos, docentes, padres de familia, estudiantes), el cual permiten generar un ambiente de compromiso a través del desarrollo de

los procesos metodológicos, para el mejoramiento constante de las condiciones sociales, económicas, culturales y alcanzar los fines de la educación.

Por tal motivo el Colegio Distrital Miguel Antonio Caro, en cumplimiento con la ley 115 de 1994, y en función del decreto 1860, capítulo III (el proyecto educativo institucional) establece las finalidades de su PEI (proyecto educativo Institucional) “MEJORAMIENTO DEL AMBIENTE EDUCATIVO Y SU INCIDENCIA EN LA CALIDAD DE VIDA”, el cual tiene por objeto:

Desarrollar estructuras mentales y valorativas que conduzcan al estudiante a mejorar su calidad de vida, conservando y preservando su entorno.

De igual forma el colegio Distrital Miguel Antonio Caro, parte de la filosofía institucional: “Cada hombre es un cúmulo de potencialidades tales como corporeidad, espiritualidad, intelectualidad, afectividad y voluntad, las cuales promueven la búsqueda de la felicidad para mejorar la calidad de vida” ; la cual está encaminada a desarrollar el crecimiento individual y colectivo de la institución, propiciando un ambiente armónico e integral, no solo buscando autonomía, sino un pensamiento crítico, analítico y reflexivo.

7.4.1. MISIÓN Y VISIÓN DEL COLEGIO MIGUEL ANTONIO CARO

MISIÓN: Ser una institución educativa líder en la formación de jóvenes emprendedores, gestores en proyectos en ciencias naturales y educación ambiental que les permita desarrollar su proyecto de vida con éxito tanto en el campo laboral como en la educación superior.

VISIÓN: Formar íntegramente personas reflexivas, críticas, autónomas emprendedoras que respeten la naturaleza y contribuyan a su conservación, a través del fortalecimiento de los valores, conocimientos científicos, humanísticos, tecnológicos artísticos y ambientales para transformar su entorno natural y socio cultural con el fin de lograr una sana convivencia y una mejor calidad de vida.

7.4.2. PRINCIPIOS Y VALORES QUE PROMULGA EL P.E.I DEL COLEGIO MIGUEL ANTONIO CARO

La institución educativa Distrital Miguel Antonio Caro, promulga como valores universales el respeto por el otro, la responsabilidad en las acciones, la tolerancia con los entornos, la solidaridad con el medio, la honestidad integral y colectiva en búsqueda de una AUTONOMÍA fehaciente y firme.

Con ello se busca una convivencia pacífica a través de la concertación y el dialogo, los cuales enmarquen las competencias que el estudiante deba superar para mejorar la calidad de vida, seres con posibilidad de ser generadores de valores y paz, creyendo en la posibilidad del trabajo en equipo, un trabajo humano y colaborativo.

8. METODOLOGÍA

La metodología de este proyecto de grado es la investigación acción, el cual está adscrito al paradigma de la investigación en educación, es de carácter cualitativo y tiene como objetivo solucionar un problema en un determinado contexto específico, combinando la teoría y la praxis para conseguir dicho objetivo, de acuerdo con lo planteado por Kemmis y MacTaggart (1988). Por lo tanto se caracteriza porque la teoría no es un hecho aislado de la práctica sino que en todo momento está orientando y animando la dinámica de la acción-reflexión. Tiene como finalidad mejorar la acción lo cual es fundamental en educación y solventar los problemas cotidianos que se presentan en determinado contexto. Su quehacer está orientado hacia los problemas prácticos pues el objeto de investigación son los problemas de los quehaceres diarios. En esta metodología se propicia la autorreflexión y la crítica para la formación.

El propósito de la investigación acción consiste en profundizar la comprensión del problema de investigación por lo cual se mantiene una postura exploratoria frente a las definiciones de la situación. Además la investigación acción tiene en cuenta el punto de vista de los participantes, describirá lo que sucede a través del mismo lenguaje utilizado por ellos, es decir el lenguaje del sentido común utilizado para describir y explicar las situaciones de la vida diaria. Por eso los relatos de la investigación tienen que ser validados en el diálogo con los participantes, implicándolos en la autorreflexión sobre su situación. La interpretación y la crítica son aspectos claves de este modelo de investigación debido a que no se basa en la interpretación positivista sino en los puntos de vista e interpretaciones de las personas involucradas. La validez se establece por estrategias cualitativas.

A continuación serán descritas las fases que se tuvieron en cuenta para la realización de este proyecto de grado:

Fase I: Diagnóstico del problema

Permite conocer el problema a profundidad. En esta fase se realiza un primer acercamiento a la práctica de campo para lo cual es necesario aplicar instrumentos de recolección de datos a nivel cualitativo tales como observaciones, encuestas, entrevistas, diarios, fotografías, análisis de documentos, notas de campo, grabaciones de audio o video, etc. Así mismo se realiza una conceptualización del problema para lo cual es necesario contextualizarlo utilizando la bibliografía necesaria para apoyar los planteamientos. En esta fase también se determinan los objetivos los cuales deben redactarse en función de las metas que se desean conseguir.

Fase II: Elaboración de la propuesta o estrategia de solución

Aquí se establece la propuesta de cambio o mejora, es decir, la hipótesis acción o acción estratégica, es el elemento clave de la investigación acción. En esta fase se requiere una interpretación del problema para plantear soluciones acordes, que sean creativas y respondan a los avances de las estrategias metodológicas del campo de la enseñanza y del aprendizaje. Se toman en cuenta técnicas e instrumentos propios de la investigación cualitativa. Se puntualizan además los objetivos, estrategias, recursos e instrumentos, evaluación y lapsos de ejecución.

Fase III: Aplicación de la Solución. Resultados de la aplicación

Se refiere al momento de implementar la solución en el aula. Debe responder a la planificación realizada en la fase anterior. Las actividades serán descritas de

acuerdo con los procedimientos, recursos y estrategias de evaluación. Luego es necesario una vez que se haya implementado la estrategia de solución y se hayan recogido datos, interpretarlos, en lo cual está inmersa la habilidad del docente para hacer manejable y comprensible la información. Es importante aclarar que la investigación realizó una aplicación a manera de pilotaje. Luego los resultados son interpretados cualitativamente, a partir del manejo de las teorías que sustentan la investigación y del análisis de las categorías establecidas. Luego se elaboran las conclusiones y recomendaciones que complementarán el trabajo.

9. PROPUESTA

9.1. LAS CARTAS DE PROPP Y LAS DE FRANCO PASSATORE

La propuesta consistió en la realización de talleres y de material didáctico necesario para la aplicación, por ejemplo se utilizaron las cartas de Propp aplicadas al Quijote. Debido a que el Quijote es una parodia de los libros de caballería, no todas las funciones de Propp fueron encontradas en el mismo orden, sin embargo fueron pensadas en un hilo conductor de acuerdo con el orden de los hechos presentados en el libro de Cervantes. Se extrajeron además algunos episodios adaptándolos a las diferentes funciones de Gianni Rodari. Las cartas de Propp están conformadas por imágenes alusivas a los episodios del Quijote¹³, por una pista que hace referencia al episodio correspondiente y por el nombre de la función de Gianni Rodari. Además las cartas fueron pensadas también para ser utilizadas en distinto orden o para ser agrupadas y utilizadas. En cuanto a las cartas de Franco Passatore, consisten en 50 imágenes extraídas de diferentes fuentes que exigen un proceso interpretativo de lectura y que hacen referencia a distintos episodios del Quijote.

9.2. EL JUEGO DE DADOS

Este juego fue pensado para reunir los juegos de Gianni Rodari relacionados con el binomio fantástico, ya que como se puede observar en el marco teórico hay diferentes juegos como el abuelo de Lenin o el qué pasaría si, etc., que funcionan como binomios solo que cambian los términos utilizados; todo ello con el fin de relacionar unos personajes con una actividad distinta.

¹³Ver el anexo B.

9.3. TALLERES

9.3.1. TALLER 1- LAS CARTAS DE PROPP

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

1. Motivar e involucrar al estudiante en el conocimiento de los personajes del Quijote y de algunas situaciones de la historia a partir de la que se creará una nueva utilizando las cartas de Propp.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

2. Desarrollar la comunicación, la interacción y la creatividad entre el grupo a través de la socialización de la actividad.
3. Aprender a crear historias a partir de los aportes de los demás y de los materiales puestos en juego.

METODOLOGÍA

La metodología que va a ser utilizada con las cartas de Propp se llevará a cabo repartiendo las cartas de manera que cada estudiante realice su aporte a una historia colectiva, buscando desarrollar la creatividad. Las cartas pueden ser utilizadas en diferente orden o pueden ser agrupadas de distinta manera para ser utilizadas. Se realizará en el taller la elaboración de la narración de una historia. La metodología está dividida en dos momentos, en el primero cada estudiante deberá tener una carta, la historia se comenzará de forma voluntaria y cada uno de los estudiantes deberá continuarla de acuerdo con la historia que se vaya

narrando. Esta primera parte será a nivel oral. En un segundo momento, los estudiantes serán agrupados de cinco participantes para escribir una historia a partir de las cartas que cada grupo tenga. En la realización de la actividad se pretende relacionar los conocimientos que se tienen del Quijote con el material que se va a utilizar o en dado caso acercar al estudiante a que tenga conocimiento de ciertos episodios el Quijote y de sus personajes. A través de la narración de textos literarios de diferentes características los participantes tendrán la posibilidad de introducirse más en la historia del Quijote de la Mancha. Es un trabajo práctico que pretende, mediante la diversión, desarrollar más interés y acercamiento a un texto literario.

ACTIVIDADES

1. En un primer momento, las cartas de Propp serán repartidas una a cada estudiante, a partir de lo cual se empezará a narrar una historia colectiva, de manera voluntaria.
2. Los estudiantes deberán organizarse de a grupos de a cinco, cada uno de los cuales ya debe tener una carta, al agruparlas deberán escribir una historia.

MATERIALES

Las cartas de Propp

9.3.2. TALLER 2- EL BINOMIO FANTÁSTICO

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

1. Estimular la imaginación a partir de los binomios fantásticos de acuerdo con las actividades surgidas al azar y de esta manera crear historias a partir del Quijote de la Mancha.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Aprender a relacionar dos palabras u oraciones más complejas de forma creativa a partir del Quijote de la Mancha.
2. Aprender a generar historias a partir de cada uno de las técnicas de Gianni Rodari involucradas en el juego.
3. Socializar las ideas que vayan surgiendo para enriquecer la creación de historias.

METODOLOGÍA

El taller se desarrollará aplicando el binomio fantástico de Gianni Rodari a partir de diferentes juegos. La actividad consiste en ubicarse por parejas cada grupo tendrá la oportunidad de lanzar unos dados, el primero de ellos tiene los personajes principales del Quijote, el segundo tiene el tipo de actividad que se va a realizar con el personaje relacionando de esta manera dos palabras, o una palabra y una frase, es decir, binomios fantásticos unos de los cuales serán más sencillos que otros dependiendo de la actividad que haya sido escogida.

En los dados se encuentran las siguientes opciones:

DADO 1- PERSONAJES

Quijote

Sancho Panza

Rucio

Rocinante

Dulcinea

Caballero de los Espejos

DADO 2- tipo de juego

El juego del cuentero

El abuelo de Lenin

Caperucita en helicóptero

Qué cosa ocurre después

La piedra en el estanque

¿Qué pasaría sí...?

OPCIONES DEL ABUELO DE LENIN (sólo si sale esta opción en el segundo dado)

Objeto

Verbo

Predicado

Atributo

En el segundo dado, si sale la opción “el Juego del cuentero” el grupo de estudiantes correspondiente deberá crear una historia a partir de la palabra que salió en el dado anterior y explicarla por medio de un dibujo representativo. Si sale la opción “El abuelo de Lenin” entonces deberá escoger una de las opciones al azar el cual contendrá el tipo de palabra o frase que deberá ser relacionada con la primera del primer lanzamiento y a partir de ello se deberá crear una idea relacionada con el Quijote. Las opciones que pueden salir son las siguientes:

1. Objeto:

El estudiante deberá escoger al azar o decir un objeto cualquiera.

2. Verbo:

Los estudiantes deberán decir un verbo que será relacionado con el personaje.

3. Predicado:

Si sale esta opción los estudiantes deberán relacionar el personaje con alguna de las siguientes frases:

- en lucha con un caballero
- hizo que las mozas se rieran
- Iba imaginando otros disparates
- no tardó en darse cuenta que era un loco
- Tomara su adarga
- Viese un ejército en un rebaño de ovejas
- Imaginara que un caballero habría muerto

- Se asustara su mula y diera con dueño en el suelo
- Pusiera a lanza e la cara de su enemigo
- Hubiese muerto
- Fue a cubrirse la cabeza con lo único que llevaba
- Imaginara que una bacía de barbero fuese el yelmo de Mambrino
- Liberara unos galeotes
- Se internara solo en Sierra Morena por amor
- Mandara una carta a su amada
- tramaran un plan
- si se hiciera pasar por una doncella
- Venciera a un Gigante

4. Atributo:

Se le dará un atributo al estudiante. Por ejemplo:

- Vestido con una armadura
- Fuese víctima de encantamiento
- Fuese conocido por el caballero de la triste figura
- Perciesen fantasmas del otro mundo

Si sale la opción “Caperucita en Helicóptero” el grupo deberá realizar a partir del cuento de caperucita una historia modificada al final en la cual se deberá agregar la palabra que modifica al cuento que salió en el primer dado. Si sale la opción qué ocurre después, se deberá inventar una historia explicando qué ocurre después de toda la historia del Quijote con el personaje escogido. Si sale la piedra en el estanque, el grupo deberá hacer un acróstico a partir de la palabra dada y si sale

“Qué pasaría si...”, el grupo de estudiantes deberá crear una historia a partir de la pregunta dada relacionada con la historia del Quijote. Estas preguntas pueden ser:

¿Qué pasaría si...

- ...El Quijote se encontrara un barco encantado?
- ...En un barco estuviera el Quijote a punto de morir?
- ...El cura y el barbero idearan un plan para regresar el Quijote a su aldea?
- ...Si el Quijote fuera apaleado por unos yangüeses por culpa de Rocinante?
- ...El Quijote peleara con un vizcaíno por unas doncellas?
- ...Imaginara gigantes en vez de Molinos?
- ...Si se volviera el Quijote menos loco?
- ...Si fuese vencido por el caballero de la Blanca Luna?
- ...Si Sancha Panza fuese Gobernador de una ínsula
- ...Si tuvieran un caballo que volara por los aires a cumplir una aventura?
- ...Dulcinea estuviera encantada?
- ...Si existiera un mono que sabe las cosas presentes y pasadas?
- ...Si el Quijote peleara con un León?
- ...Si peleara con unos cueros de vino tinto como si fuera un gigante?
- ...Si el Quijote fuese engañado por Sancho Panza?

9.3.3. TALLER 3- LAS CARTAS DE FRANCO PASSATORE

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

1. Conocer los episodios y situaciones en las cuales estuvieron involucrados los personajes del Quijote para crear una historia nueva a nivel oral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Desarrollar la capacidad oral y visual para crear historias de forma creativa.
2. Aprender a relacionar imágenes con lo dicho por los distintos participantes de forma creativa.
3. Aprender a interpretar imágenes para producir una historia.

METODOLOGÍA

Aplicar la propuesta de las cartas de Franco Passatore, la cual consiste en una serie de imágenes de los episodios del Quijote que serán colocadas en el centro de una mesa redonda. Alrededor estarán los estudiantes quienes escogerán una carta que tendrán que interpretar y hacer una historia colectiva dibujándola en un papel periódico que estará colocado en el centro también. El último deberá darle fin a la historia.

10. RESULTADOS

A continuación serán presentados cada uno de los resultados o la producción de los estudiantes en cuanto a la escritura de las historias. Se encontraron errores de ortografía, de redacción y en cuanto a la utilización de tiempos verbales, los cuales fueron corregidos para su comprensión. En la primera actividad se recogieron cinco historias; en la segunda actividad, las respuestas de cada uno de los estudiantes fueron agrupadas según cada uno de los puntos o las opciones que salieron en los dados para hacer más fácil su evaluación¹⁴; y en la tercera actividad, se tomaron los datos y cada una de las expresiones orales de los alumnos en la narración de la historia lo cual fue organizado en una tabla con la imagen correspondiente al estudiante y el dibujo que realizó.¹⁵

En cuanto a la primera actividad, un primer ejercicio era realizar una historia colectiva a partir de la carta de cada uno de los estudiantes, al principio se presentó una dificultad y era que los estudiantes no participaban o no sabían cómo articular la historia que iba saliendo ya que solo dos estudiantes lograron decir una parte de la historia y los demás o poco participaban o se quedaban con las pistas que traían las cartas porque no profundizaban o no contextualizaban la historia. Por esto y por la premura del tiempo se decidió pasar a la segunda parte del taller con las cartas que era reunirse de a cinco estudiantes y escribir una historia a partir de las mismas. Varios estudiantes argumentaban que faltaba imaginación para la realización de la actividad, sin embargo se les dijo que la idea era estimularla a través de los juegos.

Dentro de los resultados se pretende resaltar los resultados sobresalientes de los estudiantes, entre los cuales se encuentra la historia 2 y 4 porque no se ciñeron

¹⁴ Ver el anexo C.

¹⁵ Ver la pagina 117

tanto a las pistas de las cartas de Propp sino que surgieron historias con otras alternativas como fue el encarcelamiento del Quijote y segundo, sus alucinaciones.¹⁶ Además, sobresalió también la historia 1¹⁷ por la utilización del lenguaje ya que a pesar de los errores de ortografía, se dieron bastantes detalles que ampliaron más la historia a diferencia de otros ejercicios en los que solamente se encadenaron los hechos. En general, fue una buena actividad que permitió que los estudiantes relacionaran los hechos ilustrados del Quijote para plasmarlo en una historia nueva, lo cual les ayuda de alguna manera a tener conocimiento que tienen de la obra literaria, para enriquecer su experiencia con la literatura y para mejorar la calidad de sus expresiones al escribir. En algunos casos el léxico da cuenta de la realidad social y cultural con la que cotidianamente conviven.

En la siguiente actividad, primero se puede decir que las ideas que ellos en muchas ocasiones propusieron surgen de la misma realidad en que ellos viven con sus familias o en sus barrios, muchas de estas realidades se presentan a través de la utilización de términos como “jibariando” o “se alcoholizó”, o simplemente en la descripción de hechos que les sucedían a los personajes integrándolos a su propia realidad. Muchas de estas ideas reflejan comportamientos o actitudes que ellos ven en la sociedad o en la televisión como por ejemplo una de las ideas que surgió era que el Quijote le quita la mujer del caballero de los espejos porque eran amantes¹⁸.

En la realización de esta segunda actividad uno de los estudiantes al realizar la socialización de las ideas que iban surgiendo con los demás, hizo una “traducción” de los términos que utilizó para escribir sus ideas las cuales eran más elegantes que los términos que usualmente ellos utilizan para comunicarse,

¹⁶Ver historia 2 y 4 páginas 102 y 104 respectivamente.

¹⁷Ver página 101.

¹⁸ Ver página 111 punto 10.

porque frecuentemente utilizan una jerga distinta entre pares o amigos y este estudiante hizo la distinción entre las dos realidades, la del Quijote y la que usualmente vive, la primera siendo más formal que los términos con los cuales se comunica diariamente.¹⁹

Por otro lado, muchas ideas que proponen los estudiantes no tienen mayor trascendencia, es decir, fueron escritas superficialmente, sin embargo, la idea era estimular la imaginación a partir de la unión de dos palabras.

En cuanto a la relación del cuento de caperucita con el Quijote, este cuento permitió que surgieran con mayor facilidad más ideas ya que es un cuento más conocido que la misma historia del Quijote y muchos pudieron dar más alternativas que las más usuales o comunes debido a que este cuento está más cercano a su realidad como se puede ver en una de las historias más sobresalientes en este punto²⁰, la cual tuvo bastante aceptación por parte de los estudiantes cuando fue socializada.

En cuanto a otras ideas, muchas de ellas se quedaban con la imagen del final feliz y no trascendían o daban otras alternativas. Un solo estudiante pudo realizar una historia con lo que intuía del nombre “el caballero de los espejos”, los demás no relacionaron el nombre de este personaje con sus historias.

A muchos de los grupos la idea que más les llamó la atención fue la de la piedra en el estanque para lo cual se les dijo realizaran una historia a partir de todas esas palabras relacionándolas con el Quijote.

¹⁹Ver página 111 punto 11, aquí el estudiante hizo la traducción de términos.

²⁰Ver página 115 punto 11.

Las ideas que ellos proponen sobre el Quijote lo hacen ver como un héroe o personaje común de sus historias puesto que en sus ideas hacen una actualización del Quijote o una adaptación a la vida cotidiana actual, lo cual es un recurso que Gianni Rodari también propone en la gramática de la fantasía, cuando habla de los cuentos en clave actual, que consiste en cambiar el lugar y el tiempo en el que se desarrollan los hechos de la historia original y trasladarlos a la vida actual.

En la tercera actividad, se observa que a los estudiantes les gusta expresarse en términos de la jerga que utilizan comúnmente entre pares o amigos. Hubo momentos en que se perdía el referente de la historia y fue necesario retomar o volver a repasar lo que se había dicho con anterioridad.

Se notó que en la tercera actividad hubo bastante flexibilidad lo cual permitió que los estudiantes crearan una historia divertida a partir de las imágenes en las que por ejemplo, aparecía el Quijote y Sancho Panza los cuales no fueron tomados como tal sino como otros personajes, debido a que no los identificaron de esa manera. Si los estudiantes hubieran notado con más detalle las imágenes hubieran creado una historia más completa o hubieran tenido más tema del cual narrar pues a muchos se les hizo difícil el hecho de inventarse una historia o el hecho de conectarla con un elemento previo.

La tercera actividad permitió explorar otras posibilidades que permite el Quijote en cuanto a la literatura y el juego tanto como para la imaginación y la construcción de una historia colectiva. Fue además, una buena actividad porque permitió mantener la atención de los estudiantes para la realización del ejercicio.

TALLER 1: LAS CARTAS DE PROPP



Historia 1

Don Quijote consigue un escudero un fiel acompañante valiente y feroz que lo acompañó y apoyó en todas sus hazañas, este escudero se llamaba Sancho Panza a quien le hizo un interrogatorio muy meticuloso para saber de él, de su pasado y de su verdadera personalidad.

Un día Don Quijote partió en una misión con su escudero, se iban a enfrentar con su adversario de toda la vida, en medio de la tarea, paraban para descansar; de un momento a otro salió de lo más profundo del bosque el famoso guerrero, su gran rival, esto desató una gran batalla entre Don Quijote y el guerrero misterioso: chocaron espadas, sus escudos, sus armaduras resplandecientes brillaban más que nunca ayudadas por el sol inclemente y agotador. Cuando ya las fuerzas de ambos combatientes se habían agotado, de lo más recóndito, de don Quijote surgió un último aliento el cual fue desatado en una lanza la cual perforó la armadura del rival y este murió inmediatamente.

Don Quijote quedó muy herido, después de meses Don Quijote murió y enfermó y murió, su fiel escudero siempre lo cuidó y ahora promulga sus hazañas y su gran valor.

Historia 2

Don Quijote de la Mancha

El Quijote estaba en la cárcel ya que Dulcinea lo había denunciado. Había sido una treta ya que Dulcinea no lo quería y le seguía el juego por prepotencia. El Quijote en la cárcel le pide a Sancho Panza que interceda por él ante Dulcinea. Él afanado, habla con Dulcinea. Sancho Panza solo recibe evasivas.

Pensando y pensando, encuentra una solución: “hablar con la duquesa”, ella accede con una opción, la cual consiste en azotarse 3000 veces para lograr la liberación de Don Quijote.

Historia 3

Las aventuras de Don Quijote

Érase una vez Don Quijote y Sancho Panza, iban por un hermoso camino, largo y sin rumbo alguno; luego de caminar mucho se encontraron a los gallegos malandrines e inician una lucha, dando como resultado una marca en la oreja de Don Quijote. Terminada esta lucha siguen su camino llegando a un pueblo donde se encontraron a unos picarones los cuales se burlaron de él tratando de venderle una manta, con la cual lo lanzaban hacia arriba burlándose de él.

Al continuar su camino se encuentran con el caballero de los espejos, el cual lo reta a un duelo argumentando que su dama es más bella que Dulcinea; este lo vence y le demuestra que Dulcinea es la más hermosa. Después de esto ayuda a liberar a Melisendra en una nueva lucha y evita que maten a Don Gaiferos, caballero francés...

Historia 4.

Dormía una vez el Quijote y en medio de su sueño tuvo una alucinación en la que querían matarlo, se armó de valor y creyendo al ver derrotado a su enemigo se hirió unapierna, con tan profundo dolor despertó lavado en sangre y él mismo se vendó. Pero en su imaginación entró a las cortes de la muerte, en ese lugar vio como un carruaje en donde estaban el bien y el mal, y él se sintió en verdadero peligro.

Salió corriendo y comenzó a deambular allí en el camino viendo y confundido que sus amigos lo estaban quemando y desesperado corría y corría y cayó a un abismo; de verse atrapado gritaba y gritaba pero nadie lo ayudaba, en ese momento, despertó llegando a la realidad y se dio cuenta que Sancho Panza estaba comiendo sin haberle dejado nada ya que él estaba muerto del hambre.

Historia 5

Había una vez un viejito llamado Quijote, que salió en su corcel hacia la aventura, una vez se encontró a su colega Sancho Panza, tiempo después de caminar se encontraron a los monstruos en los molinos, después de salir corriendo se encontraron con el caballero de los espejos quien quería derrotar al Quijote; Sancho panza como amigo le rogó al caballero de los espejos que no se enfrentara a Don Quijote, unos días más de la caminata Don Quijote se encuentra con el caballero de los espejos a planear la derrota de sus adversarios, mientras planeaba el caballero de los espejos, Don Quijote cuando se lo encontró este intentó atacarlo por la espalda, don Quijote como buen caballero se defendió hasta llevar a la derrota al caballero de los espejos.

EL BINOMIO FANTÁSTICO- JUEGO DE DADOS



1. Don Quijote/ la piedra en el estanque

<p>Donde Organizaba Numeroso Quería Usar Igual Jornada Optimista Tener Elefante</p>	<p>Diego Ocioso No Quitó Una Iguana Junto Obelisco Tiro Excitado</p>	<p>Donde Oscurecía Nuevamente Quiso Un Instrumento <u>Jugoroso</u> Ocultando Tener Entendimiento</p>	<p>Donde está la Oración Nosotros Queremos Utilizarla en la Iglesia para Juntar las personas Otras familias para que Terminen con Entusiasmo</p>
<p>Donde Ordene Nuestro Queso Untado Interesante Junto Otro Té Elaborado</p>	<p>Dulcemente Orinaba Nunca Quise Una Iguana Juan Osaba Tener Elefante</p>	<p>Domaba Osos Negros Quería Unir Iguals Jaulas Otros Tantos Encima</p>	<p>Donde Ojo Niños Quería Una Iglesia Junto Orar Tenía Éxito</p>

Deseo	Dulce	David	
Olvidar	O feo	Observaba	
Nuestro	No se	Noches enteras	
Querer	Quería	Que	
Una	Un caballo	Un	
Inquietud	I un pollo	Indigente	
Juntos	Jugaban	Juntaba	
Olvidar	O tiraban	<u>Ochuvas</u>	
Te	Tacos	Tomadas de	
Extraño	Espantosos	El mercado	

2. Sancho Panza/el abuelo de Lenin (opción verbo caminar)

Las ideas que escribieron los estudiantes fueron:

1. Sancho Panza caminaba por el desierto muy campante para ver qué encontraba
2. Sancho Panza caminaba por la plaza para darle de comer a las palomas
3. Sancho panza caminaba con Dulcinea todos los días Lunes
4. Sancho panza y a Don quijote les gustaba caminar buscando a Dulcinea
5. Sancho Panza caminando estaba encima de rocinante hablando por celular para saber donde estaba el caballero de los espejos
6. Sancho panza quería caminar hacia el lago, quería distraerse mirando los patos nadar
7. Sancho Panza salió a caminar muy temprano bajo el sol de la mañana
8. Sancho Panza caminaba por el bosque cuando se encontró con un gato el cual adoptó y fue feliz
9. Sancho Panza caminaba por el pueblo junto a su caballo
10. Una noche Sancho Panza salió a caminar, aburrido de la vida se fue a alcoholizar
11. Sancho Panza salió a caminar esta mañana muy alegre con su novia
12. Sancho Panza caminaba en el sur de ciudad bolívar, "Jibariando" con sus socios
13. Sancho Panza iba en chingue por la playa, caminando en busca de su doncella.

3. Rocinante / el abuelo de Lenin (objeto celular)

1. Rocinante caminaba muy alegre por el pueblo y cuando miró al piso encontró un celular y se puso muy contento.

2. Don Quijote iba en su caballo Rocinante cuando de repente percibió que un celular sonaba en el camino.
3. Don Quijote iba con Rocinante y se encontró con Dulcinea y le regaló un celular
4. Iba Sancho Panza sobre rocinante hablando por celular con Don Quijote de la manera...
5. Rocinante vivía muy triste porque no conseguía audífonos que se ajustaran a sus orejas para escuchar toda la música que tenía en el celular
6. Rocinante se encontraba en la ciudad y Don Quijote se cayó del caballo y se encontró un celular y con el celular llamó a Sancho Panza
7. Caminaba Rocinante por el centro de Bogotá cuando de pronto le sonó el celular y le toco salir de afán
8. Cuando Rocinante dormía en el establo escuchó el rin rin del celular y se despertó
9. Rocinante se subió al bus y se encontró un celular bebé y se bajó en la próxima cuadra
10. Don quijote llamó al celular a Sancho Panza para preguntar donde dejó a su caballo Rocinante
11. Rocinante se robó el celular de su mamá para poder tomar y tomar con sus amigos
12. Rocinante iba a mil por la trocha de repente se atravesó Don quijote y su celular voló y voló y en el piso se rompió

4. El caballero de los espejos/ Qué cosa ocurre después

En este ejercicio se les comentó antes de que realizaran la idea la historia que sucedió con el Quijote y Sansón Carrasco o el caballero de los espejos, su primer encuentro y la derrota final haciéndose pasar por el caballero de la Blanca Luna. Las ideas que colocaron fueron las siguientes:

1. El caballero de los espejos era muy apasionado por los espejos que mandó a hacer un castillo de cristal
2. El caballero de los espejos quedó contento al haber derrotado a Don Quijote
3. El caballero de los espejos citó a Don Quijote a un combate para así decidir quien era el ganador de uno de los dos.
4. Después de estar en la aldea el caballero de los espejos miró su reloj y al ver que ya estaba tarde decidió darse un duchazo y dar gracias a Dios para ponerse a descansar.
5. El caballero de los espejos se enojó con el caballero de la blanca luna y se fue cabalgando muy enojado hacia el pueblo, pero...
6. El caballero de los espejos cansado se fue a refugiarse en una casa de la aldea para descansar y poder comer algo
7. Don Quijote después de la derrota se devolvió para la aldea y el derrocador salió a pregonar su victoria
8. Después de llegar al pueblo lo encerraron en un calabozo y el caballero de los espejos le dijo que él era el caballero de la Blanca Luna y luego se hicieron amigos y se fueron donde las chicas...
9. Después de la derrota de Don Quijote Sansón carrasco huye hacia tierras lejanas buscando a su bella damisela para terminar su vida feliz a su lado.
10. El caballero de los espejos cogió a Don Quijote y se lo llevó a la casa, le presentó a la mujer, ella era la amante del Quijote y a la Patagonia fue a dar el caballero por no cuidar a su mujer.
11. El caballero de los espejos derrotado no encontró otra salida que pagarle a un plebeyo para atentar contra la vida de Don Quijote.

5. Dulcinea/Caperucita en helicóptero

1. Dulcinea estaba de cumpleaños e hizo una fiesta, no invitó a caperucita porque tenía una relación con el lobo.
2. Caperucita se roba un helicóptero con Dulcinea para poderse volar de la casa porque no tenían oficio que hacer y estaban aburridas de mamar gallo en la casa al saber que las dos eran un par de flojas y lechonas.
3. Caperucita roja se encuentra con Dulcinea y planean un viaje en helicóptero a unas deliciosas vacaciones con sus respectivos novios a París.
4. Dulcinea y caperucita se subieron al helicóptero de caperucita a buscar a Don Quijote, lo encontraron donde las chicas y le dieron de baja junto con las chicas.
5. Cuando el lobo fue rajado para sacar a la abuelita y a caperucita el cazador se enamoró de Dulcinea y fueron felices y comieron perdices.
6. Caperucita era muy curiosa entonces le dijo a un señor que si la llevaba a volar, pero el helicóptero se estrelló en la aldea de dulcinea entonces Dulcinea les brindó ayuda y se hicieron amigos por siempre. Una nueva vida al casarse con dulcinea caperucita era muy feliz cuando volaba en su helicóptero y allí abría sus brazos y gritaba soy feliz.
7. Caperucita se fue hasta donde la abuelita, le llevaba la canasta de comida cuando en el camino se encontró con Dulcinea y se hicieron amigas y Dulcinea la llevó en su helicóptero.
8. Érase una niña muy linda llamada Dulcinea quien se encontraba en el bosque con 7 enanitos quienes la acompañaban todo el tiempo de pronto un lobo del bosque la vio caminar y como era tan linda pensó que la debía enamorar.
9. Dulcinea y caperucita se hicieron amigos e hicieron una fiesta e invitaron a Don Quijote y luego él las llevó a pasear por helicóptero en la ciudad.
10. Iban caperucita roja y dulcinea a visitar a la abuelita de caperucita en cierta parte las asechó un lobo hambriento y ellas desesperada corrieron

al bosque. Pero un buen hombre llamado Don Quijote las salvó en un helicóptero.

11. Caperucita invitó a Dulcinea a dar un paseo en helicóptero, Dulcinea invitó a Don Quijote iban volando y se acabó el combustible y se estrellaron en una columna y todos murieron.
12. Iba Caperucita Roja por el bosque y se encontró con Dulcinea, y le dijo que la acompañara a visitar a su abuela que vivía en Orlando Florida y se fueron en el helicóptero a visitar a sus abuelos.
13. Dulcinea le ofreció a Caperucita llevarla en su helicóptero ya que cruzar el bosque era muy peligroso porque el lobo malo rondaba el bosque.

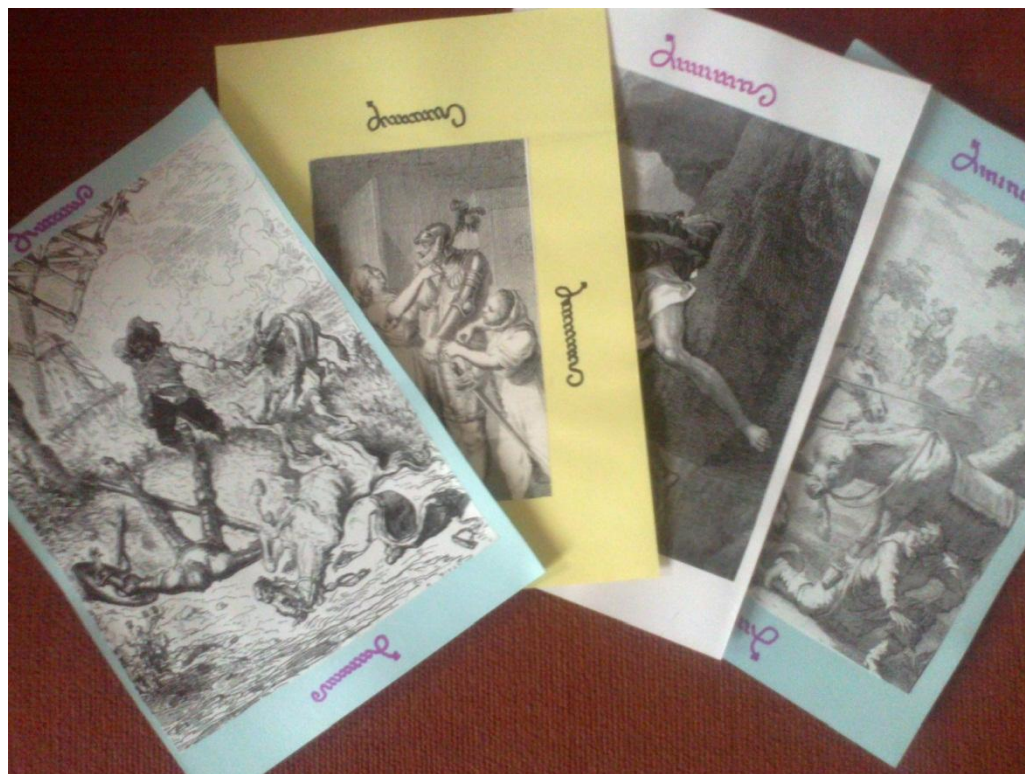
6. Historia final (Los estudiantes debían escoger una idea a partir de la cual hacer una historia)

1. El caballero de los espejos, cuando mandó a hacer el castillo de cristal se pasó a vivir al castillo y se dio cuenta que el castillo se lo habían construido mal y cuando estaba durmiendo el castillo se derrumbó y de ahí le dejaron de gustar los espejos.
2. El caballero de los espejos quedó contento de haber derrotado a Don Quijote y todo satisfecho siguió su rumbo con su amada y llegó un día que se fueron para un restaurante y pidieron su delicioso queso con su pan y su mantequilla que iba acompañado con un delicioso té y Don Quijote siguió muy feliz con sus amigos.
3. Don Quijote cabalgaba en su caballo Rocinante en busca de su amada Dulcinea con su amigo Sancho Panza, iban contentos cuando de pronto se encontró con el caballero de los espejos, sacaron sus espadas y gran combate que se llevó a cabo.

4. Don Quijote queriendo complacer al amor de su vida, la invitó al estanque para ver el atardecer, Dulcinea estaba encantada de ver esta maravilla y allí don Quijote le tenía una sorpresa que era un bonito anillo de diamantes con el cual le pidió matrimonio, pasado un tiempo, se casaron tuvieron dos hijos y fueron felices.
5. Rocinante tenía orejas tan grandes que no era posible encontrar audífonos que se acoplaran, por lo cual no podía escuchar la música que tenía en el celular, un buen día que se despertó lúcido tuvo la gran idea de pedir el favor a un humano unos audífonos especiales dando con tanta suerte ya que el hombre que le ayudó era especialista pero de buen corazón.
6. Había una vez un hombre llamado Sancho Panza, era un hombre muy sabio, tenía un buen amigo llamado Don Quijote y él tenía un caballo flacucho y a ellos tres les gustaba ir a pasear por la mañana a tomar el sol, pero ese día Don Quijote se enfermó. Cuando lo llamó Sancho Panza por el celular y él le dijo: estoy muy enfermo y hoy no puedo salir a caminar con ustedes y Sancho le dijo: ¡No! Te preocupes ya te mando el helicóptero de Caperucita y otro regalito para que te sientas bien.
7. Cuando Sancho Panza caminaba en el pueblo junto a su caballo pensaba y meditaba sobre todos los detalles de su próxima batalla por el amor de Dulcinea, la cual estaba en conflicto porque era la esposa del caballero de los espejos el cual no estaba dispuesto a perderla y pues lo que él pensaba era que iba a luchar por el amor de Dulcinea hasta la muerte.

8. Fuimos al restaurante favorito donde le ordené a las chicas que trajeran nuestro queso especial untado de pan con una interesante salsa junto con otro plato, después pedimos un té elaborado por las chicas.
9. Sancho Panza salió esta mañana a caminar para despejar su mente y aclarar sus ideas de proponerle matrimonio a su novia y sin correr riesgos de que su familia se oponga a cumplir sus sueños de realizar una familia. Cuando llega a la casa de su novia se encuentra la sorpresa de verla en brazos de otro y al reclamarle su rival lo mató.
10. En el estanque donde se la pasaba Don Quijote con un instrumento donde cantaba nuevamente quiso escribir una canción donde quiso tener entendimiento ocultando sus sentimientos y la tarde esclarecía.
11. Caperucita en forma de desquitarse llegó a la fiesta en su nueva adquisición “el helicóptero privado” que el lobo le había regalado y Dulcinea quedó enfurecida pensando en su venganza. Pasada la media noche, cuando los tragos hacían efecto Dulcinea efectuó su plan “Prenderle fuego al helicóptero”. Caperucita impactada no encontró otra solución que llamar al lobo. El lobo ofendido, ennegrecido por la rabia a las dos se las comió.

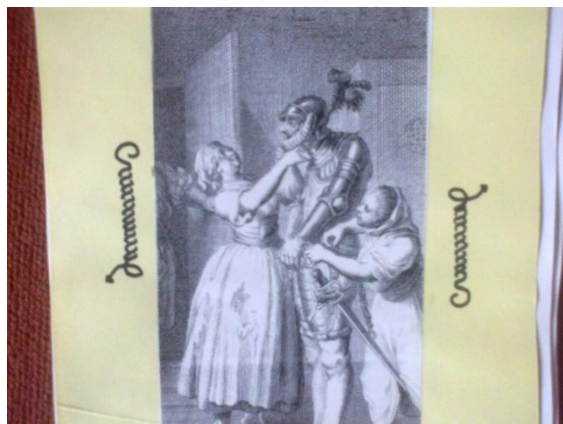
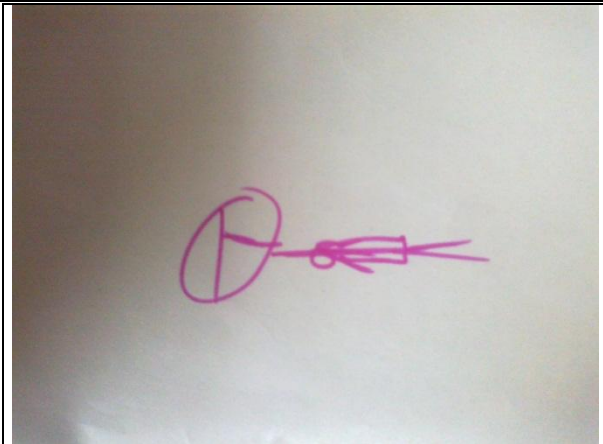
“FRANCO PASSATORE PONE LAS CARTAS EN CUENTO”



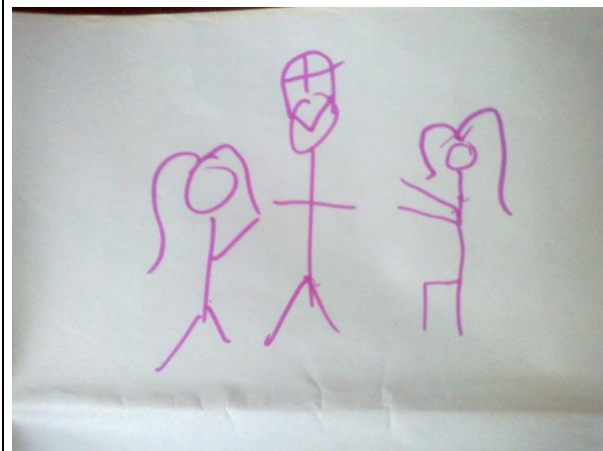


A mí me tocó severa matanza vea...

...Entonces iba Sanchito, iba Sancho Panza ahí con el burrito, ahí acompañado del Quijote con el caballo. Iba borracho, véalo. Iban borrachos, llevados, véalo(s)...y no se dio cuenta que había un barranco y se fue de mula. Se fue de mula, míralo. Y el otro marica dice: "ay no", el otro man(se refiere al mismo sancho Panza) dice: "no, se mató este man..."



...Entonces aquí todavía está aporriao...todo llevado...como lo pueden ver. Entonces lo tienen... entonces como se había aporriao, entonces lo estaban arreglando para que no se viera tan feo, (las mujeres).

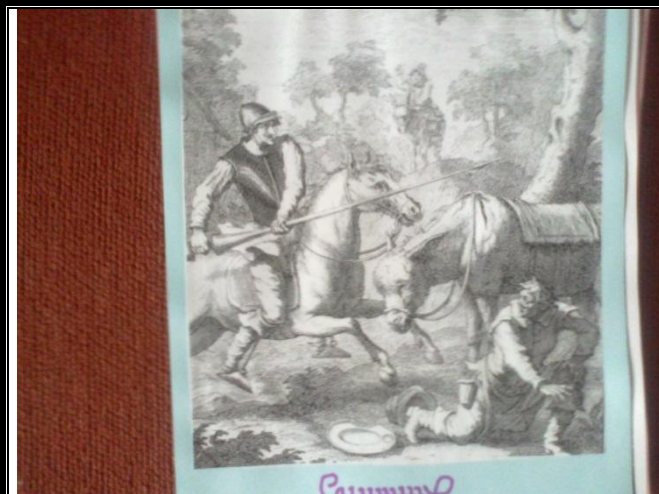


Summary



Ay no joda este man...
(Cuando le sale la carta)
Silentplease.(Callando a
sus compañeros)
Antons(entonces), aquí
tenemos al man...si lo
mira el man está así, si
me entiende?(actúa
imitando la imagen)Y
como se casó, no? (lo
corrigen porque no se
casó, las mujeres lo
estaban arreglando) Ahh,
entonces dice: ¡ay que
bien me miro!, vea...
porque él estaba ahí en
una roca y decía eso.
Antons con ropa fina y
todo eso en la playa...





Uissh, no aguanta(cuando le sale la carta)eee, bueno entonces aquí pues se supone que tan(pasa algo) Don Quijote salió después y dijo: Ay juepucha me voy a montar al caballo y aquí tan... aquí pun se estrelló con un man y tan se dieron y lo tumbó del caballo y el otro le dijo: uy buena gonorraea y uy y bien... y ahora Sancho Panza...



Entonces lo derrotó y quedó con dolor de muela, si vea aquí estaba con dolor de muela, y el otro le estaba revisando a ver qué era, entonces los otros aprovecharon para robarle loque tenía en la mula, bueno en la yegua, en el caballo.





Entonces...lo estaban robando...

Entonces se fue hasta donde estaban los que lo estaban robando, y les dio palo...y amenazaba a uno que tenía las ovejas, y se encontró con que había un enano amarrado al árbol...



Luego el man se fue y se escondió detrás de una roca, entonces dijo: no, yo no me voy a esconder acá o si no vienen los demás y me terminan de robar lo que llevo y por acá había otro metido donde él se iba a esconder, entonces dijo no ese escondite no me sirve, yo me voy de acá pa' otro lado, y se fue para otro lado...



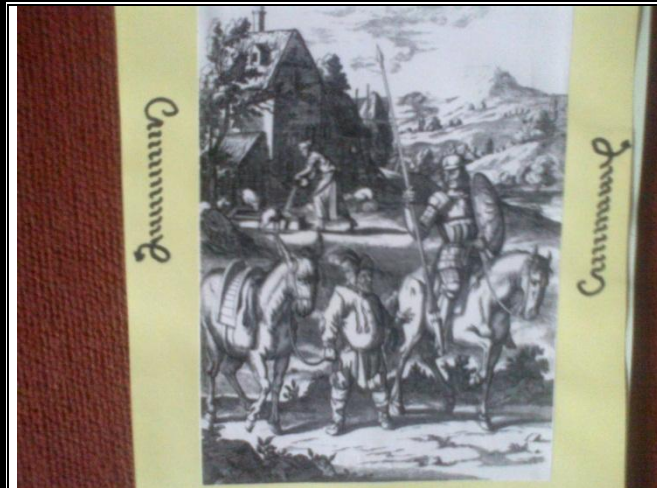


Entonces... como lo estaban robando, entonces él salió del escondite y vio que alguien estaba escondido en el árbol y resulta que era un enano. Se encontró al ladrón encima del árbol escondido. Lo pilló allá y resulta que era un enano que era el que le estaba robando las cosas.



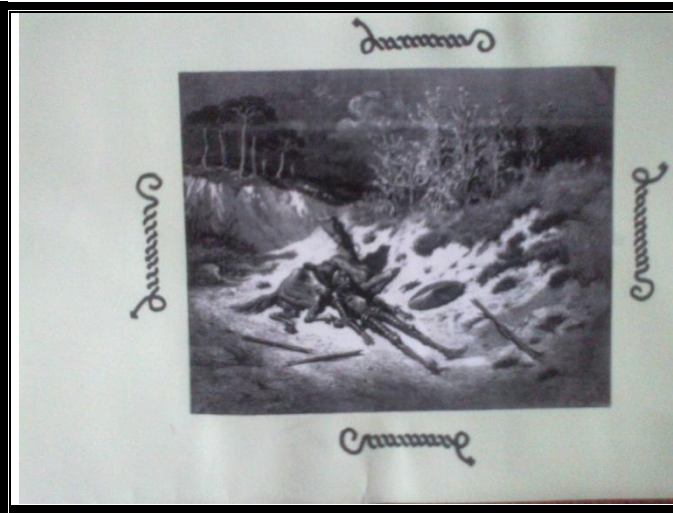
Uishh acá le dio fue la de matanza (cuando recibe la carta). Fue a llamar al pirobo que le había robado y le dijo quiubo, que uste fue el que me robó. Y llamó hasta naves espaciales y ta... severa banda y estaban en el piso dándole.



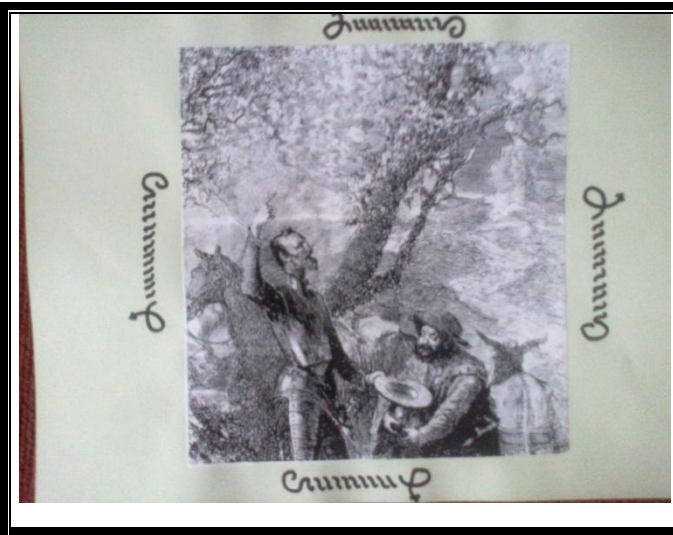


Bueno aquí iba que llegaron las naves espaciales, pero él pidió ayuda y entonces le mandaron la caballería. Él pidió ayuda porque le habían desbalijado el caballo y le mandaron unos guerreros con espadas, pues para defenderlo. Y ahí había llegado como a una parcela y estaban alimentando como a unos animalitos, como a unas ovejas...

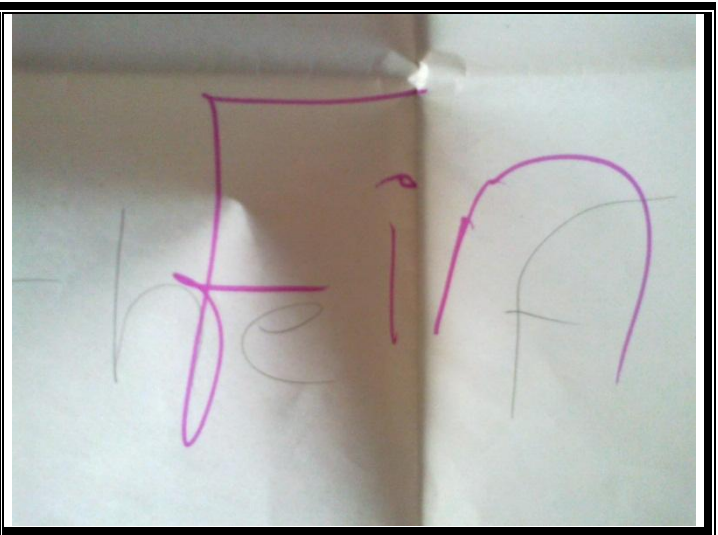




Y entonces aquí había un mancito con el caballo ahí todo muerto. Bueno, pues, lo estaban alimentando pero el caballo estaba mal alimentado, lo dejaron aguantar hambre y se volvió todo flaco y el día que salió a pasear cayó todo muerto.



Bueno entonces que como Don Quijote tenía como ciertas lagunas, entonces le está contando a Sancho Panza que él se imaginó todo esto, si ve, pues que quería que todo lo que él se imaginó contárselo a todo el pueblo... fin.



11.EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Debido a que la metodología de este trabajo es la investigación acción, para la evaluación de las actividades se llevó a cabo la realización de una serie de preguntas a los estudiantes después de haber realizado dichas actividades²¹, primero a nivel oral y luego a nivel escrito. A nivel oral los estudiantes expresaron que las actividades fueron de su agrado porque les permitió realizar algo creativo para desarrollar la imaginación. La mayoría le encontró valor a la realización de las actividades porque a través del material que se les dio pudieron desarrollar más la mente y tener conocimientos de algunos hechos del Quijote.

En cuanto a la parte escrita, resumiendo y generalizando las respuestas de los estudiantes, se puede decir que los juegos fueron llamativos porque ilustraron la historia del Quijote, lo cual llevó a que los estudiantes tuvieran un conocimiento aunque sea un poco superficial acerca de esta obra, lo que les permitió además imaginar una serie de hechos y narrarlos. La mayoría argumenta que fueron actividades amenas, nuevas y diferentes que lograron alejarlos de la rutina y de los problemas cotidianos. Percibieron que la metodología es diferente a la de las clases de español que normalmente se tienen.

Algunos dicen que les permitió desarrollar la parte mental y que como algo positivo fue que el grupo logró integrarse más de una manera agradable y divertida. Las actividades fueron interesantes para ellos puesto que la clase no se percibió solo como transmisión de información. Sintieron que fue un espacio diferente para aprender a narrar historias y que mediante los juegos podrán a largo plazo recordar con facilidad ciertos episodios de la obra. La mayoría tiene una percepción diferente a cerca del libro lo cual se logró a través de los juegos.

²¹Ver el anexo D.

En cuanto a si los estudiantes se aproximaron a la lectura del Quijote a partir de los juegos, una parte respondió que fue buena la actividad porque en su niñez la conocieron a través de la televisión y ello les permitió recordarla de nuevo. A la mayoría le parece interesante el hecho de aproximarse a la lectura y se sintieron atraídos por leerla, y tuvieron un acercamiento significativo debido a que solo la habían oído nombrar y por medio de las actividades se acercaron un poco a su contenido. A varios les pareció interesante conocer más cómo se expresan los demás oralmente y gráficamente.

La realización de cada una de las actividades fue además importante para conocer a los estudiantes y las situaciones en las que diariamente viven y ello influyó en la escritura de las historias. Es importante además recalcar que los muchachos fueron receptivos a las actividades lo cual influyó en la realización de las mismas. Los estudiantes se aproximaron al Quijote de una manera práctica ya que ellos pudieron observar imágenes y actuar cuando estaban narrando la historia. Es necesario recalcar que el Quijote de la Mancha es un buen libro para los estudiantes que permitió que tuvieran contacto con una obra de gran importancia para la lengua materna y modificarla de acuerdo a sus circunstancias afectivas y cognitivas que permitieron mostrar a los personajes del Quijote en otros contextos e interactuar con los mismos.

Los estudiantes además estuvieron poco inmersos en la evaluación de las actividades, por lo cual respondieron de manera poco profunda debido a que no argumentaron totalmente las respuestas a cada una de las preguntas. Lo cual lleva a pensar que contestaron a la ligera y respondieron con ideas vagas. Sin embargo, las ideas escritas fueron socializadas lo cual llevó a la conclusión de que las actividades les aportaron para su formación como estudiantes. Lo que se pretendía era presentarles la obra literaria de una manera diferente, lo cual se logró a través de las historias que realizaron y que además percibieran que con la

literatura se pueden realizar diferentes juegos que permitan a los estudiantes interesarse más por la lectura. Por otro lado, las actividades permitieron que los estudiantes se activaran respecto al conocimiento que la literatura proporciona ya que ellos pudieron tener conciencia, aunque sea vaga de lo que es el Quijote.

12. CONCLUSIONES

1. A partir de los resultados obtenidos y la evaluación de las actividades se puede decir que los estudiantes pudieron tener una percepción distinta del Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha lo que llevó a la motivación por acercarse a ella, o a tener una idea general de lo obra o simplemente recordarla pues algunos la habían visto en televisión en algún momento. Por medio de los escritos realizados los estudiantes pudieron enriquecer su experiencia literaria puesto que los juegos permitieron el desarrollo de la imaginación y tener un conocimiento aunque sea superficial de la obra de Cervantes.
2. Se puede decir que la realidad tanto de los estudiantes como la obra de Cervantes son distantes entre sí y los juegos permitieron realizar un acercamiento significativo entre estas para desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes, dando como resultado la combinación de estas dos realidades en historias narrativas que daban cuenta de las circunstancias o los elementos que influyen en esta.
3. Las actividades contribuyeron a que los estudiantes interactuaran entre sí y se integraran más como grupo. Permitió además que los estudiantes conocieran más de sus compañeros, aspecto que también me fue importante como docente ya que el hecho mismo de acercar a los estudiantes una obra literaria permitió conocer más del contexto en el que se encuentran los estudiantes para enriquecerlo y de esta manera motivarlos a la lectura de la obra de Cervantes generando espacios en los que al menos por momentos se pudieran separar de su realidad o de sus problemas cotidianos y acercarlos a otra realidad literaria por medio de la

diversión, integrando aspectos del Quijote en su vida tanto en general como en la parte académica.

4. Considero importante a nivel educativo el hecho de trabajar según Gianni Rodari “Los mecanismos de la risa” para ser activados en los estudiantes y que la literatura no se convierta en algo tedioso y poco motivante para los estudiantes sino que mediante la inclusión del juego se puedan trabajar diferentes aspectos de la misma, incluso además porque en las escuelas se vive poca alegría respecto a la parte intelectual.

En este sentido, la obra de Cervantes a partir de su lectura modificó mi parecer frente a la lectura misma y frente a mi quehacer como docente porque me permitió obtener una perspectiva diferente y más alegre, la cual quise compartir a partir de la realización de los juegos con el objetivo de que a través de Gianni Rodari se pudieran activar en los estudiantes dichos mecanismos de la risa para que el proceso de acercamiento a los estudiantes también sea más alegre y al mismo tiempo se motiven por la lectura De El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha.

5. Debido a lo anteriormente dicho, la realización de este proyecto de investigación me permitió como docente aprender a llevar los contenidos de un libro de manera didáctica pensando en el juego como algo que puede transmitir alegría a los estudiantes para generar espacios en los que se puedan apropiarse de un texto literario y ante todo cambiar su percepción ya que es un texto clásico que se ha visto como algo difícil pero que en realidad es un libro interesante y que despierta la risa del lector, aspecto que debe ser trabajado en la escuela, pensando siempre en el bienestar de los estudiantes.

6. Además de ello, la realización de este proyecto me permitió pensar de una manera diferente respecto del quehacer docente ya que me llevó a pensar más en cómo llevar el contenido de esta obra al aula de clase y que la base de la docencia está en llevar los contenidos de una manera didáctica y no solamente llenar la mente de información; y más que todo, que la literatura nos lleva a vivir las experiencias de los seres humanos, lo cual me permitió adoptar una perspectiva más humana frente al conocimiento mismo.

7. Respecto a la enseñanza de la literatura, pude obtener una forma diferente de verla debido a que los métodos más usuales no tienen en cuenta la parte creativa del estudiante lo cual me permitió tener en cuenta que la literatura se vive de manera distinta a los métodos que conservan una tradición y que la sesgan, y que hay que promover más el hecho de cómo modificar a los estudiantes a partir de la literatura dentro de la educación.

13.RECOMENDACIONES

1. Es importante seguir explorando la relación literatura-juego para avanzar en los métodos para acercar la literatura a los estudiantes, lo cual puede realizarse a través de la ampliación de las técnicas propuestas por Gianni Rodari o de su aplicación a otras obras literarias.
2. Se recomienda la aplicación de otras de las técnicas de Gianni Rodari en el Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha o de otra obra literaria, para obtener resultados distintos.
3. El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha es un buen libro para trabajar con los estudiantes se recomienda continuar otros trabajos, no necesariamente con Gianni Rodari, sino buscando otras metodologías para llevar sus contenidos al aula de clase.
4. Se recomienda fundamentar los siguientes trabajos en otras teorías literarias que trabajen más específicamente la literatura para el diseño de otras propuestas.

BIBLIOGRAFÍA

CALERO, Mavilo. EDUCAR JUGANDO. Alfaomega Grupo editor. México, D.F. 2003. 237 p.

CARDENAS, Alfonso. La didáctica de la Literatura – Estado de la discusión en Colombia. Universidad del Valle. 2005. 174 p.

EL QUIJOTE Y LA EDUCACIÓN LITERARIA. Textos de didáctica de la lengua y la literatura. Editorial Graó, de IRIF, S.L. Enero de 2006, publicación trimestral.

FRABBONI, Franco. El libro de la pedagogía y la didáctica. Editorial Popular. 1988. Madrid, España. 282 p.

MENDOZA, Antonio. Literatura Infantil y su Didáctica. Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha. Cuenca. 1999. 189 p.

SARLÉ, Patricia. Enseñar el Juego y jugar la enseñanza. Paidós. Buenos Aires. 2008. 205 p.

ZHUKÚSKAIA, R. El juego y su importancia pedagógica. Editorial Pueblo Y Educación. Primera edición 1980. Ciudad de la Habana Traducción René Cortijo. 140p.

WEB-GRAFÍA

Metodología de la Investigación:

[http://www.unamerida.com/archivospdf/metodologia%20de%20la%20investigacion%20\(WEB\).pdf](http://www.unamerida.com/archivospdf/metodologia%20de%20la%20investigacion%20(WEB).pdf)

Investigación acción:

http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf

ANEXOS

ANEXO A

ENCUESTA

Esta encuesta se realiza con el fin de conocer qué tan cercanos están los estudiantes al Libro “El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha” y de sus afinidades con la temática del mismo para realizar un proyecto de investigación en la Universidad Libre. De antemano agradezco su colaboración.

Favor seleccione la respuesta que considere como más aproximada a su opinión.

1. ¿Ha oído del libro EL INGENIOSO HIDALGO DON QUIJOTE DE LA MANCHA?

SI

NO

2. ¿Ha tenido algún acercamiento a la lectura del Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha?

SI

NO

3. ¿Se ha interesado por su lectura en algún espacio extracurricular?

SI

NO

4. ¿Actualmente siente el interés y la importancia que tiene esta obra literaria como para tenerla en cuenta para leerla a futuro?

SI

NO

5. Si no le ha interesado, marque la opción correcta que explique la razón por la cual no se ha acercado a leerla:

- a. Es muy larga
- b. Es muy tediosa
- c. Le parece que la temática es muy antigua y no tiene aplicabilidad a la vida actual
- d. No le interesa en absoluto el contenido de la obra literaria

- e. Por falta de tiempo
- f. El lenguaje no se comprende, es muy difícil
- g. No es importante para mí

6. ¿Considera usted que le gusta la lectura?

SI

NO

7. ¿Tiene un contacto frecuente y positivo con los libros?

SI

NO

8. ¿Considera que el lenguaje de la literatura algunas veces atrae la atención y provoca que el lector haga una pausa para pensar en lo que está diciendo?

SI

NO

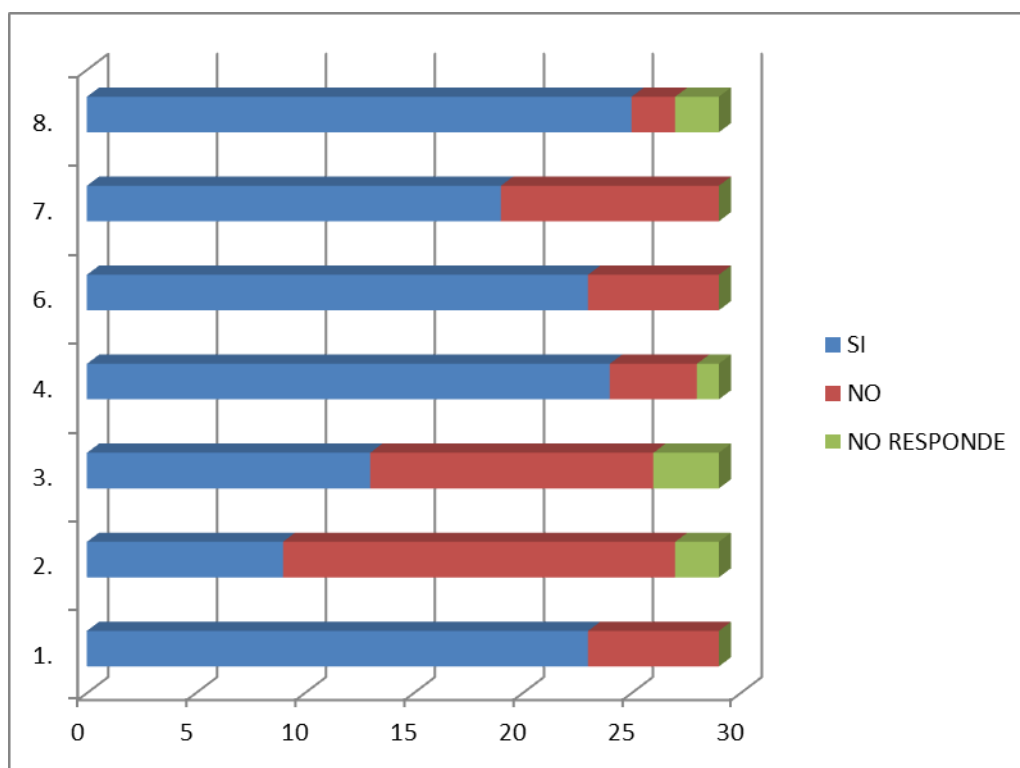
9. En qué ocasiones?

10. ¿Qué metodologías se han usado a lo largo de su estudio escolar para motivarle a la lectura? Señale las que más se acerquen a su respuesta. Pueden ser varias.

- a. Análisis literario
- b. Análisis gramatical de un fragmento de una obra literaria
- c. Privilegiando datos memorísticos
- d. Centrado en los géneros literarios
- e. Por medio de dibujos
- f. Poniendo a leer muchos textos en orden cronológico
- g. Desarrollando actividades creativas
- h. Utilizando fragmentos de obras.

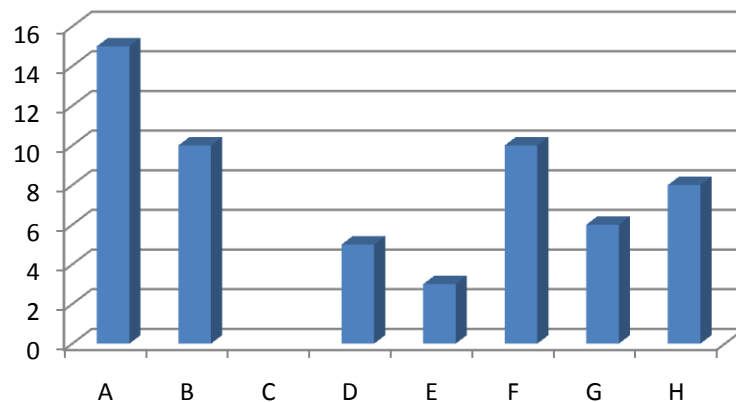
GRÁFICAS DE RESULTADOS

PREGUNTA N°	DOS OPCIONES DE RESPUESTA		
	SI	NO	NO RESPONDE
1.	23	6	0
2.	9	18	2
3.	13	13	3
4.	24	4	1
6.	23	6	0
7.	19	10	0
8.	25	2	2



PREGUNTAS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE								
PREGUNTA N°	A	B	C	D	E	F	G	H
5.	5	2	4	0	10	1	2	NO
10.	15	10		5	3	10	6	8

10. ¿QUÉ METODOLOGÍAS SE HAN USADO A LO LARGO DE SU ESTUDIO ESCOLAR PARA MOTIVARLE A LA LECTURA?

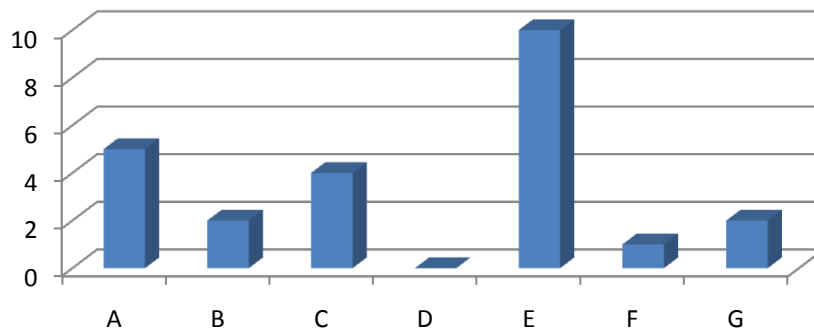


RESPUESTAS

- A. ANÁLISIS LITERARIO
- B. ANÁLISIS GRAMATICAL
- C. PRIVILEGIANDO DATOS MEMORISTICOS
- D. CENTRADO EN GÉNEROS LITERARIOS
- E. POR MEDIO DE DIBUJOS
- F. TEXTOS EN ORDEN CRONOLÓGICO
- G. CON ACTIVIDADES CREATIVAS
- H. UTILIZANDO FRAGMENTOS DE OBRAS.

PREGUNTAS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE								
PREGUNTA N°	A	B	C	D	E	F	G	H
5.	5	2	4	0	10	1	2	NO
10.	15	10		5	3	10	6	8

**5. SI NO LE HA INTERESADO,
MARQUE LA OPCIÓN CORRECTA QUE
EXPLIQUE LA RAZÓN POR LA CUAL
NO SE HA ACERCADO A LEERLA.**



RESPUESTAS:

- A. ES MUY LARGA
- B. ES MUY TEDIOSA
- C. LE PARECE QUE LA TEMÁTICA ES MUY ANTIGUA Y NO TIENE APLICABILIDAD
- D. NO LE INTERESA
- E. POR FALTA DE TIEMPO
- F. EL LENGUAJE NO SE COMPRENDE
- G. NO ES IMPORTANTE

ANEXO B

El manteamiento de Sancho
En la venta quisieron hacerle una burla al pobre Sancho

Fechoría

Segunda salida del Quijote.

Partida del héroe

El Caballero de los espejos era el bachiller Sansón Carrasco quien pretendía derrotar a Don Quijote y regresarlo a la aldea.

Descubrimiento del falso héroe o antagonista.

¿Será imaginario el Quijote o en verdad peso?

Al héroe se le impone una tarea difícil.

El gigante acaba de ser derrotado por el Quijote.

Victoria sobre el antagonista

El Caballero de la Blanca Luna
¿Quién ganará, quién perderá?

Combate entre héroe y antagonista

ANEXO D

EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

1. ¿A partir de los juegos realizados en clase, se sintió motivado a leer el Quijote de la Mancha?

2. ¿En algún momento se acercó a leer el Quijote de la Mancha?

3. ¿Le gustaría acercarse a leer el Quijote de la Mancha en algún momento posterior?
