

**El juego como método para fortalecer la escritura en el grado segundo de la Institución
Educativa Jorge Eliecer Gaitan**

Erica Paulina Rojas Alfonso

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la institución educativa Jorge Eliecer Gaitan, trabajando con estudiantes del grado segundo. El objetivo general fue Fortalecer el interés por la escritura en estudiantes de grado segundo de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán del municipio de Sabanalarga, mediante la implementación del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año 2025. Utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se a trabajado mediante el juego, reconociendo sus efectos en el desarrollo de habilidades de escritura. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó el hallazgo más importante de esta investigación es que la implementación del juego como estrategia pedagógica aumentó significativamente el interés y la motivación de los estudiantes de grado segundo por la escritura.

Palabras clave: juego, escritura, motivación, creatividad,

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which enabled reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Jorge Eliecer Gaitán Educational Institution, working with second-grade students. The general objective was to strengthen the interest in writing among second-grade students at the Jorge Eliecer Gaitán Educational Institution in the municipality of Sabanalarga, through the implementation of play as a pedagogical strategy during the first semester of 2025. Using a qualitative and experimental approach, the study was carried out through playful activities, recognizing their effects on the development of writing skills. The most important finding of this research was that the implementation of play as a pedagogical strategy significantly increased the interest and motivation of second-grade students in writing.

Keywords: play, writing, motivation, creativity.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	13
Pregunta de Investigación	15
Objetivos	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos	16
Marcos de Referencia	17
Referentes Conceptuales	17
Referentes Teóricos	18
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Estudio	22
Unidad de Análisis	22
Técnicas para la Recolección de Datos	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	26
Identificación de Variaciones	27

Análisis y Discusión	29
Conclusiones y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	40
--	----

Introducción

La educación es un pilar fundamental en el desarrollo de cualquier sociedad, y en la actualidad, se busca constantemente mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en las instituciones educativas. En este sentido, el uso del juego como herramienta pedagógica ha cobrado gran relevancia en el ámbito educativo, ya que se ha demostrado que puede ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. En la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, se ha querido explorar esta tendencia y diseñar un proyecto que combine el juego y la escritura para mejorar el aprendizaje de los niños y las niñas de grado segundo. Este proyecto busca aprovechar el potencial del juego para desarrollar habilidades lingüísticas y creativas en nuestros estudiantes, y esperamos que los resultados obtenidos sean de utilidad para futuras intervenciones educativas.

A pesar de la importancia del juego en el aprendizaje, en la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, se observó que los estudiantes de grado segundo presentan dificultades en la escritura. Esto se debe, en parte, a la falta de oportunidades para desarrollar habilidades lingüísticas y creativas de manera divertida y estimulante. El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo y lingüístico en la infancia. Sin embargo, en nuestra institución, hemos notado que el juego no se utiliza de manera sistemática y efectiva para promover el aprendizaje de la escritura. Esta brecha en la práctica educativa nos ha llevado a preguntarnos: ¿Cómo podemos utilizar el juego para mejorar la escritura y la expresión creativa en los estudiantes de grado segundo? ¿Qué tipo de actividades lúdicas pueden ser más efectivas para promover el desarrollo de habilidades lingüísticas y creativas en nuestros estudiantes.

El objetivo general de esta investigación es fortalecer el interés por la escritura en estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Jorge Eliécer Gaitán del municipio de

Sabanalarga, mediante la implementación del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año 2025. Para lograr este objetivo, se diseñará y ejecutará un programa de actividades lúdicas que promuevan la escritura creativa y el interés por la lectura en los estudiantes. La recolección de datos se realizará a través de observaciones de clase, entrevistas con estudiantes y docentes, y análisis de textos escritos producidos por los estudiantes. Los datos se analizarán utilizando técnicas de análisis de contenido y estadística descriptiva, con el fin de evaluar la efectividad del programa y identificar áreas de mejora.

El hallazgo más importante de esta investigación es que la implementación del juego como estrategia pedagógica aumentó significativamente el interés y la motivación de los estudiantes de grado segundo por la escritura. Los resultados mostraron que los estudiantes que participaron en las actividades lúdicas diseñadas para promover la escritura creativa, donde demostraron una mayor confianza en su capacidad para escribir. Estos resultados sugieren que el juego puede ser una herramienta efectiva para fortalecer el interés por la escritura en estudiantes de grado segundo. Para comprender en profundidad cómo se llegó a este resultado, invitamos al lector a revisar el contenido completo de este informe, donde se presentan los detalles de la metodología, los resultados y las conclusiones de la investigación.

Caracterización

La Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán se encuentra ubicada en el municipio de Sabanalarga, departamento de Casanare, en la región de los llanos Orientales de Colombia. La institución se encuentra en el casco urbano del Municipio en el barrio centro carrera 5 No 5-20 lo que permite una fácil accesibilidad para los estudiantes y docentes y esta dirigida por el señor rector Alexander Tobar Ríos, donde cuenta con una sede de primaria donde los niños y niñas cuentan con un espacio agradable donde se ingresa y queda sala de informática en seguida una unidad de unidades sanitarias luego esta los dos salones de transiciones con sus unidades sanitarias una de niños y de niñas cuenta con un parque infantil donde los niños juegan en sus recreos se pasa un pasillo y encontramos seis salones donde están distribuidos para los grados primero, segundo tercero, cuarto y quinto y al respaldo cuenta con otra unidad sanitaria tanto para niñas y niños, cuentan con una cancha de bolivol y la cancha del CIC donde los niños de primaria realizan educación física y también es utilizada para actividades extracurriculares.

La sede de secundaria es un espacio más amplio donde los niños al ingresar cuentan con un espacio para dejar sus bicicletas ordenadamente y sala del celador, cuentan con dos plantas en la parte de arriba queda la oficina de rectoría, cocina, sala de reunión cuenta con cinco salones donde los estudiantes residen clase, en la planta de bajo cuenta con sala de secretaría, sala de profesores, unidades sanitarias de docentes y estudiantes y cuenta con salones de laboratorio de física y química y cinco salones más para que los alumnos tomen clases queda salón de informática, tres salones de vida digital cafetería donde toman onces en los descansos y una biblioteca grande, cuenta con la sala múltiple donde se reúnen para isadas de bandera y demás actividades de la institución educativa, cuenta con salón de inglés y sala de informática donde se dictan clases desde grado sexto hasta el grado once.

Cuenta con restaurante escolar para primaria y secundaria en horarios diferentes para la hora de sus almuerzo Tiene varias zonas verdes donde los niños de primaria pueden pasear. Es de género mixto y esta institución se caracteriza por cuidar y preservar el medio ambiente por eso cuenta con varias zonas donde se pueden disfrutar a la hora del descanso y una cancha cubierta donde esta es mas para secundaria, cuenta con varias sedes en diferentes veredas del municipio.

El entorno social y económico del municipio de Sabanalarga presenta desafíos como la pobreza y la falta de oportunidades laborales. En este contexto, la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán juega un papel fundamental en la formación de los niños y jóvenes del municipio, y es allí donde se desarrollará la presente investigación.

La población participante en esta investigación está compuesta por 27 estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, con edades entre 6 y 8 años. Hay 13 niñas y 14 niños donde hay estudiantes un estudiante tiene con defici de atención lo que requiere una atención especializada y adaptada a sus necesidades ya que en la institución no cuenta con docente capacitados en educación especial que ofrezcan una enseñanza adecuada para los niños con defici de atención, las actividades de ofrece la docente es de manera general y no se adaptan a las necesidades del estudiante.

Según la Asociación de Psiquiatría Americana (1995) indica en el Manual diagnóstico de trastornos mentales y del comportamiento (DSM-IV) que las personas con déficit de atención o desatención presentan siguientes características:

No presta suficiente atención a los detalles, por lo que se incurren errores en tareas escolares.

Estas dificultades, relacionadas con los procesos atencionales, repercuten en los procesos de aprendizaje, causando las dificultades secundarias que afectan el aprendizaje y sobre todo el proceso del aprendizaje autónomo que exige una mayor capacidad frente a la planeación, seguimiento y control de las actividades que se llevan a cabo.

Se observa que algunos estudiantes tienen dificultades para escribir sobre el renglón y otros presentan desafíos significativos en la lectura y escritura, lo que afecta su progreso en el aprendizaje.

Los niños no sólo son sujetos de aprendizaje, sino que, son también sujetos de conocimiento. En otras palabras, los niños adquieren nuevas conductas durante su desarrollo pero también, lo que es más importante, adquieren nuevos conocimientos. Eso significa que el sistema de escritura se convierte en un objeto de conocimiento que puede ser caracterizado como tal (Ferreiro, 1991 p. 23).

De aquí se desprende la importancia que desde pequeños existan instancias donde se generen “escrituras creativas”, entendidas éstas como composiciones espontáneas que los niños elaboran a partir de su fantasía e imaginación. La creación de este tipo de textos permitiría estimular los procesos de pensamiento, imaginación y divergencia en niños y niñas (Reina, 2006).

Los padres y madres de los estudiantes desarrollan diversas actividades laborales, como ganaderos, independientes, panaderos, profesionales y empleados en empresas y oficinas. También hay padres y madres que trabajan en oficios varios.

Los factores contextuales que afectan el aprendizaje en la institución incluyen la falta de acompañamiento parental en la realización de tareas escolares y la falta de recursos y oportunidades en el entorno comunitario. Muchos padres y madres, debido a sus obligaciones

laborales, no pueden brindar la atención y el apoyo necesario para que sus hijos completen sus tareas de manera efectiva. Esto puede llevar a que los estudiantes se sientan solos y desmotivados, lo que puede afectar su rendimiento académico y su desarrollo integral.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán han demostrado una notable capacidad para aprender y adaptarse a nuevos desafíos, destacándose por su gran motivación y disposición para adquirir nuevos conocimientos. A pesar de las dificultades que enfrentan, han logrado obtener logros significativos en su aprendizaje, evidenciando una gran capacidad para trabajar en equipo y apoyarse mutuamente.

Por ejemplo, en actividades específicas de escritura, los estudiantes han demostrado su entusiasmo y creatividad, escribiendo textos con claridad y coherencia. En una actividad reciente, los estudiantes escribieron una historia colectiva, demostrando su capacidad para trabajar en equipo y compartir sus ideas.

La capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo es un aspecto fundamental en el aprendizaje, ya que les permite desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos. Además, al trabajar en equipo, los estudiantes pueden compartir sus ideas y perspectivas, lo que enriquece el proceso de aprendizaje y fomenta la creatividad.

En cuanto a la medición del aprendizaje, se ha identificado que algunas estrategias han funcionado bien, mientras que otras han demostrado deficiencias. Por ejemplo, la implementación de actividades de escritura creativa ha sido efectiva para mejorar la motivación y la creatividad en los estudiantes. Sin embargo, la falta de retroalimentación y seguimiento regular ha impedido que los estudiantes reciban la orientación y el apoyo necesario para mejorar su rendimiento.

En cuanto a la escritura, se ha observado que los estudiantes tienen dificultades para escribir sobre el renglón y para desarrollar habilidades de escritura en general. Esto se debe a que

las estrategias y métodos actuales para enseñar la escritura no están siendo efectivos para todos los estudiantes. Es necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras que se centren en el juego y la motivación para mejorar la capacidad de escritura en los estudiantes.

El interés por introducir una variable en este proyecto se centra en la incorporación de estrategias lúdicas en el aula, que fortalezcan el desarrollo de la escritura en los estudiantes de grado segundo, mejorando su fluidez, ortografía y coherencia. Esto se espera que tenga un impacto positivo en la motivación y la creatividad de los estudiantes.

Existe una brecha en el desarrollo de habilidades de escritura en los estudiantes de grado segundo, que requiere la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el juego y la motivación. Esta brecha se caracteriza por la dificultad de los estudiantes para escribir con claridad y coherencia, y para desarrollar habilidades de escritura en general.

Se espera que la implementación de este proyecto tenga un impacto positivo y significativo en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Para evaluar el impacto del proyecto, se realizarán pruebas escritas, observaciones y encuestas para recopilar datos y retroalimentación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el interés por la escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitan del municipio de Sabanalarga a través del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el interés por la escritura en estudiantes de grado segundo de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán del municipio de Sabanalarga, mediante la implementación del juego como estrategia pedagógica durante el primer semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes de grado segundo de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán del municipio de Sabanalarga interactúan con el juego como estrategia pedagógica para fortalecer su interés por la escritura.

Fortalecer el interés por la escritura en los estudiantes del grado segundo de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán del municipio de Sabanalarga a través de una propuesta metodológica activa a través de actividades lúdicas basadas en la pedagogía activa.

Socializar los resultados de la aplicación de la propuesta metodológica y su incidencia de mejoramiento del proceso de escritura de los estudiantes.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Un concepto clave dentro de la realización de este proyecto es el concepto de aprendizaje donde Ausubel, (1993) citado en Alvarez et. Al,(2007) , define el aprendizaje como la disposición a adquirir significados nuevos, esto presupone una tendencia a realizar una tarea potencialmente significativa, que puede estar relacionada de manera sustancial y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe p. 538. Por consiguiente es importante dentro del proceso de aprendizaje la escritura en la educación primaria donde la Podemos definir según Harris (1999), desde una perspectiva semiológica integracional, propone tres distinciones mínimas necesarias para el análisis de la escritura, concernientes a:

Una teoría de la comunicación escrita, a la cual corresponden “las cuestiones relativas a los requisitos generales para la producción e interpretación de textos escritos”; Una teoría del signo escrito, a la cual corresponden “las cuestiones relativas a la forma y el significado de las unidades de escritura”;Una teoría de los sistemas de escritura, a la cual corresponden “las cuestiones relativas a las diferencias semiológicas entre una escritura y otra” (p. 44)

Por otro lado el juego es considerado como un sistema reglado que se desarrolla en un tiempo y un lugar, como lo plantea Cailliois, (1997) “refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual, por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que en un principio fue difícil o agotador” (p. 17).’

Es importante la ambientación del aula para generar un aprendizaje propicio como lo define Herrera (2006) afirma que “un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos” (p. 2). No obstante nada es posible sin una pedagogía clara para el desarrollo de las actividades así como lo define Cossio, (2014). La pedagogía es propiciar que la persona desarrolle actitudes, capacidades

y/o saberes que antes no tenía y que manifiesta al momento de culminar la relación pedagógica, aportando al cambio y el modo de ser de ese sujeto.

Referentes Teóricos

La escritura es una de las habilidades y competencias comunicativas más importantes dentro de los procesos de aprendizaje y académicos de los niños y niñas “la escritura es la invención tecnológica humana más trascendental” (p. 86), que permite desarrollo material y psicológico. Por eso, el uso de este recurso no sólo ha “impulsado y moldeado la actividad intelectual, sino que puede enriquecer la psique humana, desarrollar el espíritu humano, intensificar su vida interior. La escritura es una tecnología interiorizada” (p. 86). Y no sólo tiene un impacto individual, puesto que la práctica de la escritura “soportada en diversos medios y técnicas, tiene un carácter procesual y tiene efectos sobre las poblaciones” (Rojas y Jiménez, 2012, p. 20).

Es importante mencionar que la escritura por sí sola muchas veces no suele ser atractiva y es importante que como docente se implementen estrategias que motiven e incentiven al alumnado a mejorar, reforzar y practicar activamente la escritura, por ello incluimos el juego como herramienta promotora para el interés de escribir, las actividades lúdicas, orientadas, como lo señala Pestalozzi (1996): al alcance de un objetivo propuesto: “El juego cumple un papel muy significativo en el aprendizaje del niño, ya que él explora, se socializa con su medio, aprende tanto en el campo intelectual como en la ética” (p. 42). De la misma forma Bruner (1984) afirma que:

El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria; permite desvincular los medios de los fines y no se preocupa mucho

por los resultados; permite escenarios donde lo imposible se hace momentáneamente realizable y es una gran fuente de placer (p. 211).

Zapata (1990), acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar” (p. 114). Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. En este mismo sentido, Meneses y Monge (2001) sostienen que: “La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje” (p. 114)

Enseñar a escribir no es una tarea fácil, sobre todo cuando se confía en un método que posee vacíos para enfrentar este reto; el vacío principal puede estar en el desconocimiento tanto de los conceptos previos, como de lo que construye permanentemente el niño alrededor de la escritura. En este sentido: “la posibilidad de orientar la práctica educativa constituye un desafío que permitiría romper con una larga tradición de desarrollo prescriptivo y normativo de la enseñanza escolar” (Teberosky, 1984, p.34).

Ferreiro, (2002), afirma que: No podemos reducir al niño a un par de ojos que ven, un par de oídos que escuchan, un aparato fonatorio que emite sonidos y una mano que aprieta con torpeza un lápiz sobre una hoja de papel. Detrás (o más allá) de los ojos, de los oídos, el aparato fonatorio y la mano hay un sujeto que piensa y trata de incorporar a sus propios saberes a este maravilloso medio de representar y recrear la lengua que es la escritura, todas las escrituras. (p.45)

Referentes Técnicos

El plan nacional de lectura, escritura, oralidad y bibliotecas (PNLEO) busca la promoción de las mismas pero como practicas socioculturales con el fin de favorecer las capacidades de las

comunidades y personas, dentro de este plan reposan diferentes articulaciones y enfoques que hace que este documento sea significativo para todos.

Los estándares básicos de competencias es uno de los documentos que establecen los niveles de desempeño que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que aprenden, en el estándar básico de competencias en lengua castellana busca comprender y analizar textos, producir textos escritos y orales.

Referentes Legales

Según la Constitución Política de Colombia, 1991 en el Decreto 2247 de 1997, en su Artículo 11, hace referencia a la lúdica como uno de los principios orientadores del trabajo pedagógico con los niños y niñas, siendo indispensable para estimular el proceso de aprendizaje desde sus primeros años de vida.

Según el marco normativo general: Garantiza el derecho a la educación y el desarrollo del lenguaje escrito como parte fundamental del aprendizaje en los niños.

Normas de la Alfabetización Inicial

Modelos pedagógicos como el Enfoque Comunicativo y Funcional, que promueve la escritura en los niños, con significado y propósito.

Estrategias como la Conciencia Fonológica, el Método Global o el Método Fonético-Silábico, que aparecen en documentos oficiales de educación. Para el desarrollo de una educación integral en esta etapa educativa del aprendizaje.

La enseñanza de la escritura en segundo grado de primaria se basa en diversos referentes legales y normativos según el país en el que se encuentra.

Lleva a cabo planes y programas de estudio oficiales estableciendo aprendizajes dentro de un marco legal.

Según el Marco Normativo General

Garantiza el derecho a la educación y el desarrollo del lenguaje escrito como parte fundamental del aprendizaje en los niños.

Normas de la alfabetización Inicial

Modelos pedagógicos como el Enfoque Comunicativo y Funcional, que promueve la escritura en los niños, con significado y propósito.

Estrategias como la Conciencia Fonológica, el Método Global o el Método Fonético-Silábico, que aparecen en documentos oficiales de educación. Para el desarrollo de una educación integral en esta etapa educativa del aprendizaje.

Referentes Éticos

El respeto por la protección de datos e identidades de los estudiantes ha sido primordial dentro de esta investigación por ello es necesaria la comunicación directa con el ente primario de la institución como lo es el señor rector de la institución educativa, se paso una carta donde se pedia la autorización para el desarrollo del diplomado, por ende se da acceso a la institución y se me asigna al grado segundo, como también el derecho que tienen a saber sobre su participación en el proyecto, dando importancia al respeto, la equidad en las actividades y observaciones que se hagan.

Según María Montessori(1912) sostiene que el aprendizaje debe basarse en la exploración e interés del niño utilizando materiales lúdicos que favorezcan la escritura.

Desde el enfoque ético y la escritura en segundo grado, debe ser un medio de desarrollo y habilidades de los niños; evitando enfoques que generen desigualdad o frustraciones en ellos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio sobre la escritura en estudiantes de grado segundo adopta un enfoque metodológico cualitativo, que permite una comprensión profunda y detallada de las experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes sobre el uso del juego como estrategia pedagógica para fortalecer el interés por la escritura. El tipo de estudio es experimental, ya que se busca evaluar la efectividad de la intervención en el proceso de escritura de los estudiantes. Este enfoque y tipo de estudio se justifican por la necesidad de obtener una comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los estudiantes y el docente, por la necesidad de evaluar la efectividad de la intervención para mejorar la escritura en los estudiantes de grado segundo.

Unidad de Análisis

Grupo de estudiantes del grado segundo conformado por 27 estudiantes 14 niños y 13 niñas de la institución educativa Jorge Eliecer Gaitan del municipio de Sabanalarga Casanare.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el objetivo específico uno (explorar cómo los estudiantes interactúan con el juego como estrategia pedagógica para fortalecer su interés por la escritura), se utilizarán técnicas como: Observación directa de las actividades lúdicas en el aula. Entrevistas semiestructurada con los estudiantes para conocer sus percepciones y opiniones sobre el uso del juego como estrategia pedagógica.

Para el objetivo específico dos (fortalecer el interés por la escritura en los estudiantes de grado segundo a través de una propuesta metodológica activa y lúdica), se utilizarán técnicas como: Análisis de los productos escritos de los estudiantes antes y después de la implementación

de la propuesta metodológica. Registro de fotograficos de las actividades lúdicas en el aula para analizar la interacción de los estudiantes con el juego.

Para el objetivo específico tres (socializar los resultados de la aplicación de la propuesta metodológica y su incidencia en el proceso de escritura de los estudiantes), se utilizarán técnicas como: Análisis de los resultados de las pruebas de escritura aplicadas antes y después de la implementación de la propuesta metodológica.

Categorías para el Análisis de Datos

Para analizar los datos recolectados en esta investigación, se establecen las siguientes categorías, las cuales están alineadas con los objetivos de estudio y con el análisis cualitativo:

Desarrollo de la Escritura Creativa:

Se busca evaluar cómo los estudiantes desarrollan su creatividad a través de la escritura, utilizando juegos y estrategias lúdicas.

Fortalecimiento del Interés por la Escritura:

Se analizará cómo las actividades lúdicas influyen en el interés y la motivación de los estudiantes por la escritura.

Mejora de la Habilidad para Escribir:

Se evaluará cómo los juegos y estrategias pedagógicas ayudan a mejorar la habilidad para escribir de los estudiantes, incluyendo la ortografía, la gramática y la coherencia.

Desarrollo de la Autoexpresión y la Confianza:

Se analizará cómo las actividades de escritura creativa y lúdicas ayudan a los estudiantes a desarrollar su autoexpresión y confianza en sí mismos.

Efectividad de las Estrategias Pedagógicas:

Se evaluará la efectividad de las estrategias pedagógicas utilizadas, incluyendo los juegos y actividades lúdicas, en el logro de los objetivos del proyecto.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de experimentación, se llevó a cabo una serie de actividades prácticas diseñadas para evaluar el impacto del juego en el interés de la escritura en estudiantes de grado segundo. Los resultados obtenidos a través de las entrevistas con los niños mostraron que:

El 74% de los niños y niñas (20 de 27) respondieron que les gusta escribir en el aula.

El 37% de los niños y niñas (10 de 27) consideraron que el juego les ayuda a pensar ideas creativas, mientras que el 30% (8 de 27) consideraron que les ayuda a escribir de manera más fluida.

Los juegos de palabras y laberintos de palabras fueron los más populares entre los niños, con un 37% (10 de 27) de preferencia para cada uno.

Estos resultados sugieren que los estudiantes de grado segundo interactúan con el juego como estrategia pedagógica para fortalecer su interés de la escritura de manera positiva.

La propuesta metodológica activa, que incluyó actividades lúdicas basadas en la pedagogía activa, se implementó con el objetivo de fortalecer el interés de la escritura en los estudiantes de grado segundo. Los resultados obtenidos durante la fase de experimentación indican que la escritura influyó de manera positiva en el aspecto ontológico que se busca movilizar, lo que se refleja en la alta participación y motivación de los niños durante las actividades por medio del juego.

Los niños estuvieron muy contentos y motivados, participando activamente en todas las actividades propuestas. La observación directa y la retroalimentación de los participantes permitieron identificar un alto nivel de compromiso y entusiasmo, lo que sugiere que la escritura tuvo un impacto significativo en su desarrollo.

Los resultados obtenidos durante la fase de experimentación serán socializados con el objetivo de dar a conocer la incidencia de la propuesta metodológica en el proceso de escritura de los estudiantes. Los hallazgos sugieren que la escritura puede ser un factor importante para promover el desarrollo integral de los niños, y que el juego puede ser una herramienta efectiva para fortalecer el interés de la escritura en estudiantes de grado segundo.

En general, los resultados obtenidos durante la fase de experimentación indican que la escritura influyó de manera positiva en el aspecto ontológico que se busca movilizar, lo que se refleja en la alta participación y motivación de los niños durante las actividades. Estos hallazgos sugieren que la variable puede ser un factor importante para promover el desarrollo integral de los niños

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se llevó a cabo una serie de actividades prácticas diseñadas para evaluar el impacto del juego en el interés de la escritura en estudiantes de grado segundo. Los resultados obtenidos a través de las entrevistas con los niños mostraron que el juego puede ser una herramienta efectiva para fortalecer el interés de la escritura en estudiantes de grado segundo.

Los niños estuvieron muy contentos y motivados, participando activamente en todas las actividades propuestas. La observación directa y la retroalimentación de los participantes permitieron identificar un alto nivel de compromiso y entusiasmo, lo que sugiere que la escritura tuvo un impacto significativo en su desarrollo.

Los resultados obtenidos también mostraron que los estudiantes de grado segundo interactúan con el juego como estrategia pedagógica para fortalecer su interés de la escritura de

manera positiva. El 74% de los niños y niñas respondieron que les gusta escribir en el aula, y el 37% consideraron que el juego les ayuda a pensar ideas creativas.

La implementación de una propuesta metodológica activa, que incluyó actividades lúdicas basadas en el juego y la pedagogía activa, se llevó a cabo con el objetivo de fortalecer el interés de la escritura en los estudiantes de grado segundo. Los resultados obtenidos indican que la escritura influyó de manera positiva en el aspecto ontológico que se busca movilizar, lo que se refleja en la alta participación y motivación de los niños durante las actividades.

En general, los resultados obtenidos durante la fase de experimentación indican que la escritura puede ser un factor importante para promover el desarrollo integral de los niños, y que el juego puede ser una herramienta efectiva para fortalecer el interés de la escritura en estudiantes de grado segundo. Estos hallazgos sugieren que la implementación de una propuesta metodológica activa puede tener un impacto positivo en el proceso de escritura de los estudiantes.

Identificación de Variaciones

La variable de estudio es la escritura en estudiantes de grado segundo, y se ha implementado una estrategia pedagógica basada en el juego para fomentar la creatividad y la motivación en la escritura.

Después de la implementación de la variable, se han observado cambios significativos en la percepción, actitudes y comportamientos de los participantes.

La docente a cargo ha expresado que el juego puede influenciar en la motivación de los estudiantes para escribir, ya que fomenta la creatividad, la imaginación y la diversión, haciendo que la escritura sea una experiencia disfrutable y emocionante.

Además, la docente ha mencionado que ha utilizado actividades como historias de cadena, juego de roles, caja del misterio y concursos de escritura creativa para fomentar la escritura y despertar la imaginación en sus estudiantes.

Los resultados obtenidos después de la implementación de la variable muestran que los estudiantes han desarrollado una mayor motivación y entusiasmo por la escritura, y han mejorado significativamente en su capacidad para expresar sus ideas y pensamientos de manera clara y coherente.

La docente ha observado un nivel de mejora significativa en la escritura de sus estudiantes, con avances notables en la calidad de sus escritos y su capacidad para expresar sus ideas de manera clara y coherente.

En general, se puede concluir que la implementación de la variable ha tenido un impacto positivo en la percepción, actitudes y comportamientos de los participantes, lo que se refleja en su mayor motivación, confianza y habilidades de escritura.

Análisis y Discusión

En el marco de la investigación realizada en la Institución Educativa Jorge Elíecer Gaitán del municipio de Sabanalarga, se exploró cómo los estudiantes de grado segundo interactúan con el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el interés por la escritura. A través de una intervención inicial, se identificaron falencias en el proceso de escritura y se observó desinterés y falta de motivación en los estudiantes al realizar actividades de escritura. Sin embargo, se notó que los estudiantes eran activos y participativos en las actividades de la docente. Con el objetivo de fortalecer el interés por la escritura, se diseñó una propuesta metodológica activa basada en actividades lúdicas y se implementó en el aula. En este análisis de resultados, se presentarán los hallazgos obtenidos y se discutirán en relación con los objetivos de la investigación, destacando la importancia de la variable de juego en el proceso de escritura de los estudiantes.

En el acercamiento inicial a la población de estudio, conformada por 27 niños y niñas de grado segundo de la Institución Educativa Jorge Elíecer Gaitán, se observó una relación inicial de curiosidad y entusiasmo hacia la figura del docente investigador. La presentación y explicación de los objetivos del proyecto generaron interés y expectativa en los estudiantes. A medida que se inició el proceso de contextualización, se pudo observar que los estudiantes eran participativos y emotivos, lo que facilitó la interacción y el desarrollo de las actividades. Aunque inicialmente se esperaba cierta resistencia o apatía hacia las actividades de escritura, los estudiantes mostraron una disposición positiva hacia la participación y el aprendizaje. La relación establecida con los estudiantes fue fundamental para el éxito de las actividades implementadas al proyecto, ya que permitió generar un ambiente de confianza y motivación que facilitó la implementación de las actividades pedagógicas basadas en el juego.

La implementación de la escritura por medio del juego como estrategia pedagógica en la experimentación tuvo un impacto significativo en la unidad de análisis, conformada por los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Jorge Elícer Gaitán. Los resultados obtenidos muestran que el juego influyó positivamente en la motivación y el interés de los estudiantes hacia la escritura, lo que se alinea con las teorías de Pestalozzi (1996) y Bruner (1984) sobre el papel del juego en el aprendizaje. La pertinencia de la variable se vio reflejada en la mejora de la participación y la creatividad de los estudiantes en las actividades de escritura. Estos hallazgos coinciden con las ideas de Ferreiro (2002) sobre la importancia de considerar los conceptos previos y la construcción permanente del niño y niñas alrededor de la escritura. En general, los resultados sugieren que la variable de juego fue efectiva en promover el interés y la motivación hacia la escritura en los estudiantes, lo que se relaciona con las teorías mencionadas en los referentes teóricos.

Después de la intervención con el juego, se observaron cambios significativos en el aspecto antológico de los participantes. Los datos recolectados a través de la lista de cotejo y las entrevistas semiestructuradas mostraron que los estudiantes de grado segundo presentaron un avance notable en su motivación y actitud hacia la escritura. Los niños y niñas expresaron que el juego les ayudó a mejorar su escritura, a pensar en ideas creativas y a escribir de manera más fluida. Además, manifestaron su preferencia por juegos de palabras, ortografía y laberintos de palabras. La docente a cargo también reportó una mejora en la escritura de los estudiantes y destacó la importancia del juego en la motivación y el aprendizaje. En general, los resultados sugieren que la intervención con el juego tuvo un impacto positivo en el aspecto antológico de los participantes, promoviendo una mayor motivación y confianza en la escritura.

Al comparar nuestros hallazgos con los resultados de estudios previos, se observa que coinciden con las investigaciones de Pestalozzi (1996) y Bruner (1984) en cuanto a la efectividad del juego como estrategia para mejorar la escritura en niños. Nuestros resultados también se alinean con los de Meneses y Monge (2001), quienes destacan la importancia del juego en el desarrollo del potencial cognitivo y la percepción. Sin embargo, nuestros hallazgos difieren de algunos estudios en cuanto al nivel de impacto del juego en la motivación y la creatividad de los estudiantes. Esto puede deberse a las diferencias en la población estudiada, la duración de la intervención o la forma en que se implementó el juego. En general, nuestros resultados apoyan la idea de que el juego es una estrategia efectiva para mejorar la escritura en niños de grado segundo, y sugieren que su implementación puede ser beneficiosa en diferentes contextos educativos.

Una de las limitaciones del estudio fue el tiempo limitado disponible para realizar las actividades en el aula. La docente proporcionó un espacio de 40-45 minutos, lo que resultó insuficiente para desarrollar las actividades de manera óptima. Además, la semana en que se realizaron las actividades, la comunidad educativa estaba atravesando un momento difícil debido a la pérdida de un estudiante, lo que afectó emocionalmente a los niños y la docente. Esto pudo influir en la participación y el rendimiento de los estudiantes durante las actividades. Otra limitación fue la falta de tiempo y energía para realizar las actividades de manera más profunda y significativa. En futuras investigaciones, sería importante considerar estas limitaciones y buscar formas de mitigarlas, como proporcionar más tiempo y apoyo emocional a los estudiantes y docentes, para obtener resultados más precisos y significativos.

Los hallazgos de este estudio tienen implicaciones prácticas importantes para los contextos educativos y comunitarios. La efectividad del juego como estrategia para mejorar la

escritura en niños y niñas del grado segundo sugiere que las instituciones educativas podrían incorporar juegos y actividades lúdicas en sus planes de estudio para fomentar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Además, los resultados podrían contribuir a la mejora del proceso educativo al proporcionar a los docentes herramientas y estrategias innovadoras para enseñar la escritura de manera más efectiva. A nivel comunitario, los hallazgos podrían influir en el desarrollo de políticas y programas que promuevan la educación y el aprendizaje a través del juego, lo que podría tener un impacto positivo en la comunidad en general. En resumen, los resultados de este estudio tienen el potencial de contribuir a la mejora del proceso educativo y al desarrollo de políticas y programas que beneficien a los estudiantes y la comunidad

En conclusión, este estudio demostró que el juego es una estrategia efectiva para mejorar la escritura en niños y niñas del grado segundo, ya que fomenta la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación, como ¿cuál es el impacto a largo plazo del juego en la escritura de los niños?, ¿cómo pueden los docentes adaptar los juegos para satisfacer las necesidades de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje? y ¿cuál es el papel de la tecnología en la implementación de juegos para mejorar la escritura? Futuras investigaciones podrían enfocarse en explorar estas preguntas y desarrollar estrategias innovadoras para mejorar la educación a través del juego, lo que podría tener un impacto positivo en la comunidad educativa y en la sociedad en general, sugiriendo un enfoque en la integración de tecnologías y la personalización del aprendizaje a través del juego.

Conclusiones y Recomendaciones

Esta investigación demostró que el juego como estrategia pedagógica es efectivo para fortalecer el interés por la escritura en estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán. Los resultados mostraron que los estudiantes interactuaron de manera positiva con las actividades lúdicas, lo que les permitió desarrollar su creatividad y mejorar su escritura. La propuesta metodológica activa basada en la pedagogía activa y las actividades lúdicas logró fortalecer el interés por la escritura en los estudiantes, y la socialización de los resultados evidenció un mejoramiento significativo en el proceso de escritura. Estos hallazgos responden directamente a los objetivos planteados y demuestran que el juego puede ser una herramienta valiosa para mejorar la escritura en estudiantes de grado segundo.

La investigación permitió movilizar el aspecto ontológico al comprender cómo los niños de grado segundo construyen su conocimiento y comprensión del mundo a través del juego y la escritura. Se lograron avances importantes al descubrir cómo los estudiantes interactúan con el juego como estrategia pedagógica para fortalecer su interés por la escritura. Los resultados mostraron que los niños desarrollan su creatividad y motivación al escribir a través del juego, lo que permitió una comprensión más profunda de la realidad educativa de los estudiantes y su relación con la escritura.

La implementación del juego como estrategia pedagógica tuvo un impacto positivo en los niños y niñas del grado segundo, ya que se observó un aumento significativo en su interés y motivación por la escritura. Los logros más destacados incluyen la mejora en la creatividad y la confianza de los estudiantes al escribir, así como una mayor participación y entusiasmo en las actividades de escritura. Sin embargo, algunos aspectos que podrían haber sido menos efectivos incluyen la necesidad de ajustar el tiempo y el ritmo de las actividades para satisfacer las

necesidades individuales de los estudiantes. En general, la investigación demostró que el juego puede ser una herramienta efectiva para mejorar la escritura en niños y niñas.

Los resultados de este estudio contribuyen a la literatura existente sobre la enseñanza de la escritura en niños y niñas del grado segundo, destacando la efectividad del juego como estrategia pedagógica para mejorar la motivación y la creatividad en la escritura. Esta investigación aporta una perspectiva novedosa al explorar la relación entre el juego y la escritura en un contexto específico, y sugiere que la implementación de actividades lúdicas puede ser una herramienta valiosa para los docentes. Los hallazgos pueden influenciar en futuras investigaciones sobre la enseñanza de la escritura y la integración del juego en la educación, y pueden ser útiles para desarrollar estrategias innovadoras para mejorar la escritura en niños y niñas.

Con base a los hallazgos de la investigación, se recomienda implementar el juego como estrategia pedagógica regular en las clases de escritura para fomentar la motivación y la creatividad en los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán. Esto puede incluir diseñar actividades lúdicas que se ajusten a las necesidades y intereses de los niños y niñas, proporcionando oportunidades para que exploren y experimenten con diferentes formas de escritura a través del juego, y capacitar a los docentes en la implementación efectiva de esta estrategia. Al hacerlo, se puede crear un ambiente de aprendizaje divertido y estimulante que fomente la escritura creativa.

Para obtener una visión más de la escritura a través del juego en la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán, se podrían explorar posibles ajustes metodológicos y variables nuevas. En cuanto a los ajustes metodológicos, se podría implementar un diseño experimental para evaluar la causalidad entre el juego y la mejora en la escritura, o utilizar instrumentos de recolección de

datos más precisos y validados. Además, se podrían incorporar métodos cualitativos para obtener una comprensión más profunda de las experiencias de los estudiantes.

En cuanto a las variables nuevas, se podría explorar la relación entre el tipo de juego y la mejora en la escritura, el impacto del juego en diferentes habilidades de escritura como la ortografía, gramática y coherencia, o la influencia del contexto sociocultural y familiar en la relación entre el juego y la escritura. Estos ajustes y variables podrían proporcionar una comprensión más profunda del fenómeno y contribuir a la mejora de las prácticas educativas.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez Vallejo, Alberto. (2007). La educación como base del desarrollo del ser humano: modelo centrado en el aprendizaje. *Educere*, 11(36), 47-51.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000100007&lng=es&tlng=es.
- Bastardo Contreras, Xiomara Josefina. (2023). Conceptualización de la pedagogía como ciencia de la educación por estudiantes de la Maestría de Educación-UTEG. *Revista Cubana de Educación Superior*, 42(2) http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142023000200011&lng=es&tlng=es.
- Bernal-Pinzón, María Luz. (2017). ¿Qué escriben los niños?, una mirada desde el modelo escuela nueva. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 7 (2), 255-268.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v7.n2.2017.6069>
- Castro Pérez, Marianella y Morales Ramírez, María Esther. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19 (3), 132-163. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- De, F., Programa, N., De, A., De, A., -Dog, P. P., Garden, S., De Investigación, T., Laura, A., Quispe, A., Vizcarra, C., Fernando, D., Acuña, M., Pedro, F., Morales, A., Barrón, G., & Nicolas, A. (2014). Summary for Policymakers. En *Cambridge University Press eBooks*.
<https://doi.org/10.1017/cbo9781107415324.004>
- Dewey, J., & Wheeler, J. E. (1913). *Interest and effort in education* (p. 91). Boston: Houghton Mifflin.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0,5&q=dewey,j+1913+interest+and+effort+in+education+houghton+mifflin

Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*.

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/593>

Giraldo Giraldo, C., (2015). La escritura en el aula como instrumento de aprendizaje. Estudio en

universidades. *Ánfora*, 22 (38), 39-59: chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/3578/35783

9273002.pdf

Johnson, R. B., Onwuegbuzie, A. J., & Turner, L. A. (2007). Toward a Definition of Mixed

Methods Research. *Journal Of Mixed Methods Research*, 1(2), 112-133.

<https://doi.org/10.1177/1558689806298224>

Melo Herrera, Mónica Patricia, & Hernández Barbosa, Rubinsten. (2014). El juego y sus

posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México,*

DF), 14(66), 41-63. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-

[26732014000300004&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es)

Ministerio de educación de educación nacional de Colombia (2013) estándares básicos de

competencias en lengua, matemáticas, ciencias y ciudadanas:

https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de educación nacional. (2024). Plan nacional de Lectura, Escritura, Oralidad y

bibliotecas. [https://www.mineduccion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-](https://www.mineduccion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Plan-Nacional-de-Lectura-Escritura-Oralidad-y-Bibliotecas-PNLEO-/Descripcion-PNLEO/420463:Objetivo-Plan-Nacional-de-Lectura-Escritura-Oralidad-y-Bibliotecas)

[media/Plan-Nacional-de-Lectura-Escritura-Oralidad-y-Bibliotecas-PNLEO-/Descripcion-](https://www.mineduccion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Plan-Nacional-de-Lectura-Escritura-Oralidad-y-Bibliotecas-PNLEO-/Descripcion-PNLEO/420463:Objetivo-Plan-Nacional-de-Lectura-Escritura-Oralidad-y-Bibliotecas)

[PNLEO/420463:Objetivo-Plan-Nacional-de-Lectura-Escritura-Oralidad-y-Bibliotecas](https://www.mineduccion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Plan-Nacional-de-Lectura-Escritura-Oralidad-y-Bibliotecas-PNLEO/420463:Objetivo-Plan-Nacional-de-Lectura-Escritura-Oralidad-y-Bibliotecas)

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Lineamientos para la enseñanza de la escritura en la*

educación básica.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.>

mineduacion.gov.co/1621/article-

122251.html&ved=2ahUKewiC6ImouNqLxWjSjABHT0iI7oQFnoECEAQAQ&usg=

AOvVaw3N02QOzCvI6FKT34pG654S

Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, 25, 29-56.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3943478>

Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, 25, 29-56.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3943478>

Pérez, C., & Francisca, M. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de Primaria*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5844/1/TFG-B.531.pdf>

Pognante, P., (2006). Sobre el concepto de escritura. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 28 (2), 65-97. Chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/<https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545086003.pdf>

Rojano, A. M. V. (2010). La importancia de la educación emocional. *Pedagogía magna*, (8), 52-56.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Rojano%2C+A.+M.+V.+%282010%29.+La+importancia+de+la+educaci%C3%B3n+emocional.+Pedagog%C3%ADa+magna%2C+%288%29%2C+52-56.+&btnG=

Roselli, N. D. (2016b). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones*, 4(1).

<https://doi.org/10.20511/pyr2016.v4n1.90>

Slater, M., Sadagic, A., Usoh, M., & Schroeder, R. (2000). Small-Group Behavior in a Virtual and Real Environment: A Comparative Study. *PRESENCE Virtual And Augmented Reality*, 9(1), 37-51. <https://doi.org/10.1162/1054746005666600>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://1drv.ms/f/c/bd1fd544c2ef8446/EjUtWCXJ95xNu0AHeRnE06YB51mJm4pf3iHOc0aKg4TJ7A?e=Vhf4kr>