

Escribir como estrategia: Las “jugadas” que se hacen en la introducción

Acuérdate del lector:

- ¿Para quiénes escribo?
- ¿Qué deseo decirles?
- ¿Cuánto ya saben?
- ¿Cómo deseo llegar a ellos?

“Jugadas” en la introducción: creando un “campo de investigación” y anunciando el “gancho de venta”



www.dulwichchessclub.org.uk/images/ice_Chess_Jovanka_Calium.j

Jugada 1: **Establecer un campo de investigación**

- a) Demostrando que el tema de investigación es importante, central, interesante, problemático, o relevante de alguna manera (**opcional**)
- b) Introduciendo y revisando puntos y temas de investigaciones anteriores en el área (**obligatorio; usar referencias**)

“Jugadas” en la introducción (cont.)



Jugada 2: **Establecer un nicho**

- a) Indicando un vacío en la investigación anterior, haciendo preguntas sobre ello, o extendiendo de alguna forma conocimientos anteriores (**obligatorio**)

Jugada clave: permite “navegar” entre jugada 1 y 3!

Jugada 3: **Ocupar el nicho**

- a) Describiendo el propósito o destacando las características de la investigación (“gancho de venta”) (**obligatorio**)
- b) Anunciando resultados principales (**opcional**)
- c) Indicando la estructura del artículo (**opcional**)

NB: La idea de “jugadas” viene de la Dra. Heather Murray, lingüista y especialista en Escritura Científica. Ella cortésmente permitió que yo use su material y sus hallazgos.

La estructura “reloj de arena” en un artículo

- > Adicionalmente a referirse a la estructura IMRyD, especialistas de escritura científica frecuentemente usan la metáfora del “reloj de arena” para la estructura de un artículo:

De lo GENERAL
↓
a lo ESPECÍFICO
↓
y luego volviendo a lo GENERAL

