

I
POTENCIALIZACION DEL PROCESO LECTO-ESCRITURAL

**LILI ANDREA LOPEZ DIAZ
ANGELICA PARDO ROA
LUZ MIREYA LONDOÑO**

**UNIMINUTO
FACULTAD DE EDUCACION
HUMANIDADES Y LENGUA CASTELLANA
2011**

POTENCIALIZACION DEL PROCESO LECTO-ESCRITURAL

**LILI ANDREA LOPEZ DIAZ
ANGELICA PARDO ROA
LUZ MIREYA LONDOÑO**

MONOGRAFIA

**ASESOR
CARLOS DANIEL ORTIZ**

**UNIMINUTO
FACULTAD DE EDUCACION
HUMANIDADES Y LENGUA CASTELLANA
2010**

Nota de aceptación:

Firma del presidente del trabajo

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a Dios por darnos sabiduría y por brindarnos la oportunidad de terminar esta gran etapa, al profesor Carlos Daniel Ortiz quien con su conocimiento, exigencia y sabiduría nos ayudo a terminar nuestra monografía, a nuestros padres quienes fueron el apoyo moral para la realización de nuestros estudios, a la profesora Sonia Sánchez por brindarnos su conocimiento y su apoyo en nuestro proceso universitario, a la Universidad Minuto de Dios y a todos sus integrantes por creer en nosotros y a todos aquellos que de una u otra manera hicieron posible este triunfo.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	1.
1. TITULO DESCRIPTIVO DEL PROBLEMA.	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	2
1.2 FORMULACION DE LA PREGUNTA PROBLEMA.	3
2. OBJETIVO GENERAL.	4
3. JUSTIFICACION.	5
4. ANTECEDENTES.	7
5. MARCO TEORICO.	9
6. MARCO LEGAL.	27
7. METODOLGIA.	30
7.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.	36
8. CARACTERIZACION DEL COLEGIO.	38
9. DIARIOS DE CAMPO.	40
10. CONCLUSIONES.	56
LISTA DE REFERENCIA.	58

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A: MUESTRA DEL TRABAJO REALIZADO POR LOS NIÑOS.	60
Anexo B: FOTOS Y VIDEO.	73

INTRODUCCION

Nuestro proyecto se titula *Potencialización del proceso lecto-escritural*, se trata de mejorar habilidades de lectura y escritura en niños de grado primero. Este proyecto se llevó a cabo durante 4 meses, realizando talleres aplicativos de refuerzo en el que el niño desarrolló actividades de construcción e interpretación de textos. Así mismo se implementó un juego interactivo no convencional llamado *Aprende a leer con Pipo, mi primera aventura con las letras*, que le permitió al niño entrar a un mundo lúdico que le ayudo a descubrir las letras, silabas, y sus posibles combinaciones en la realización de palabras completas y construcción de oraciones y textos. En la aplicación de estos talleres observamos un rendimiento óptimo que generó resultados en un nivel superior en 42 niños, de 45 del grado primero. Este proyecto lo llevamos a cabo en el *Colegio Santa Cecilia* de Tunjuelito.

A partir de estas actividades nosotras como docentes logramos implementar estrategias nuevas para la enseñanza de la lectura y la escritura donde el niño se divirtió, jugo y aprehendió, dejando en ellos, como en nosotras una experiencia satisfactoria que nos permitió crecer y conocer un proceso de fácil acceso para una enseñanza innovadora dentro del aula de clases. Adquiriendo y comprendiendo con mayor facilidad y de un mejor modo, el entorno en que se desenvuelven.

1. TITULO DESCRIPTIVO DEL PROYECTO.

POTENCIALIZACION DEL PROCESO DE LECTO-ESCRITURAL.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

El desarrollo de una metodología monótona en la enseñanza de la lectura y escritura, afecta el interés en los niños, especialmente, en los de primer grado. Cuando los niños se ven enfrentados a grados superiores y su lectoescritura no es la mejor; se ve como el proceso anterior no fue el más acertado. En el caso de los niños que están aprendiendo a leer y escribir, los maestros suponen que la copia con planas sirve para que se aprendan las letras, las sílabas, algunas palabras y oraciones sencillas. El resultado de esto es que no tienen claridad de que ellos no copian palabras o sílabas, sino sólo algunas letras distorsionadas. Según Betancourt, “Aún los que si copian bien, acaban sin poder decir que es lo que copiaron” (Betancourt, 1997, p. 14 p. 15). Esto es justamente lo que sucede en el curso de primer grado, del colegio Santa Cecilia de la localidad de Tunjuelito.

Sumado a ello, se debe tener en cuenta que, en el actual contexto social, es decir, de las llamadas sociedades del conocimiento, las personas que no cuentan con competencias básicas de lectura, escritura y cálculo, además de enfrentar dificultades para funcionar en la vida cotidiana, se ven excluidas de la participación ciudadana y laboral. Es por ello que consideramos que la alfabetización es el primer paso para adquirir nuevas destrezas y seguir aprendiendo. A nivel social, es una condición indispensable para abordar otros desafíos, tales como la reducción de la pobreza, el crecimiento económico, la mejora de la salud de la población, entre otros. Estamos a tiempo de corregir un problema de aula.

1.2 FORMULACION DE LA PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo aumentar la habilidad de lectura y escritura en los estudiantes de grado primero en el *Colegio de Santa Cecilia*, en Tunjuelito?

2. OBJETIVO GENERAL

Contribuir la habilidad de lectura y escritura en los estudiantes del grado primero del colegio Santa Cecilia de Tunjuelito

2.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Implementar estrategias didácticas y pedagógicas aplicando el desarrollo de competencias lectoras.
2. Generar en el niño hábitos de lectura que le permitan el desarrollo de su habilidad escrita.
3. Crear en el estudiante la capacidad de composición escrita a partir de herramientas, que se implementaran por medio de los talleres aplicativos.

3. JUSTIFICACION

Este proyecto surge por la necesidad de implementar estrategias pedagógicas para aumentar las habilidades de lectura y escritura, en los estudiantes de grado primero en el Colegio de Santa Cecilia, de la localidad de Tunjuelito, para de esta forma obtener resultados satisfactorios en los procesos lecto-escriturales al terminar el año escolar.

Con este proyecto buscamos que la lectura y escritura sea un hábito cotidiano, partiendo desde la adquisición de la lengua materna y los desarrollos de los procesos de lectoescritura que va adquiriendo el niño en su paso por la escuela y asimismo ir corrigiendo las falencias de los grados anteriores.

Además, deseamos implementar nuestra investigación en la formación de alumnos del grado primero del colegio. La investigación se realizará con herramientas claves y propicias en el desarrollo educativo de los niños, en especial en el área de humanidades. Para desarrollar en los estudiantes desde el grado primero las competencias lectoras encaminadas hacia el mejoramiento, tanto de la redacción como en la lectura de diferentes tipos de textos.

Debido a que nos encontramos en la era de la telecomunicación y la informática, consideramos que el desarrollo de clases, mediante la aplicación de una cartilla interactiva (multimedia), permitirá a los niños explorar y mejorar sus habilidades de

lectura y escritura de un modo serio y ante todo divertido. Esta es también una buena oportunidad para implementar nuevos métodos de trabajo al espacio académico de los grados básicos de la educación.

Asimismo, queremos aclarar, que esta monografía la realizamos para llevar a cabo nuestra labor docente y poner en práctica conocimientos pedagógicos e investigativos, de la *Licenciatura en Humanidades con énfasis en lengua castellana*.

4. ANTECEDENTES

Basándonos en nuestra investigación y después de haber hecho una minuciosa lectura de las tesis encontradas en universidades que se dedican a ofrecer la carrera de humanidades y lengua castellana o afines este proyecto se encamina en la aplicación de talleres y se complementa con juegos interactivos (*Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*); lo cual hace de éste un trabajo más dinámico y acorde para despertar el interés en el grado que decidimos trabajar.

Por ejemplo, en la *Corporación universitaria Minuto de Dios* encontramos la monografía titulada: *Modulo interactivo para la comprensión lectora aplicada a niños de tercer año de educación básica primaria* de Maryuri Agudelo Franco (2007). Ésta tesis se enfoca más en los niños que oscilan en edades de 8 y 9 años, los cuales a esta edad, ya tiene unas bases más solidas en su proceso de lectoescritura, lo cual no asemeja en nuestro trabajo de grado, ya que la edad de nuestros niños oscila entre los 6 y 7 años de edad.

En la *Universidad Nacional de Colombia* se encontró una tesis llamada *La escritura en el grado primero* de Dora Inés Jojoa Carvajal (2009). Esta tesis se encamina a la mejora de la letra y la redacción. Además no utiliza ningún tipo de talleres ni juegos interactivos.

Monografía Geempa como metodología dinamizadora en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura. (Diana Soranyi Cervera Rojas, Carol Milena Giraldo Ramírez, 2008). En GEEMPA como se trabajan son los esquemas de pensamiento, no se organizan unidades didácticas, sino contextos semánticos que son temáticas significativas que corresponden al mayor desarrollo de estrategias de lectoescritura. En ella se parte de la realidad que viven niños y jóvenes en su institución, familia y comunidad para que la didáctica sea efectiva. Lo cual no aplica directamente nuestro trabajo de grado, ya que el nuestro parte de los conocimientos y estrategias programadas o estipuladas en el taller, es decir lo que queremos con lograr con nuestro trabajo es poder aportar otro tipo de herramienta metodológica ; la cual pueda servir de instrumento educativo en cualquier institución educativa.

5. MARCO TEÓRICO

Nuestro proyecto se fundamenta en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. En este aparte definiremos *lectura, escritura* y lo referente a los *procesos lecto-escriturales*.

Para comenzar tomaremos el concepto de lectura y escritura que proporciona *los Lineamientos curriculares de la lengua castellana (2000)*, que los define como habilidades básicas del ser humano. Habilidades que valga resaltar son parte esencial para los procesos de cognición del entorno. En otras palabras, la lectura se construye desde la interacción de significados, tanto del texto como del lector; es decir, este es un proceso socio cultural comunicativo. Es así como se expone en la siguiente cita:

En una orientación de corte significativo y semiótico tendríamos que entender el acto de leer como un proceso de interacción entre un sujeto portador de saberes culturales, intereses deseos, gustos, etcétera, y un texto como el soporte portador de un significado, de una perspectiva cultural, política, ideológica y estética particulares, y que postula un modelo de lector; elementos inscritos en un contexto: una situación de la comunicación en la que se juegan intereses, intencionalidades, el poder; en la que está presente la ideología y las valoraciones culturales de un grupo social determinado.

En este sentido, el acto de leer se entenderá como un proceso significativo y semiótico cultural e históricamente situado, complejo, que va más allá de la búsqueda del significado y que en última instancia configura al sujeto lector. Esta orientación tiene grandes implicaciones a nivel pedagógico ya que las prácticas de lectura que la escuela privilegia deben dar cuenta de esta complejidad de variables, de lo contrario estaremos formando decodificadores que desconocen los elementos que circulan más allá del texto. En este punto la teoría pragmática cobra su valor: el tomar los actos de significación y los actos de habla como unidades de análisis y no sólo la oración, el enunciado o el texto a nivel interno, resultan ideas centrales: “Deberíamos concebir dos enfoques pragmáticos diferentes: una pragmática de la significación (cómo representar en un sistema semántico fenómenos pragmáticos) y una pragmática de la comunicación (cómo analizar los fenómenos pragmáticos que se producen en un proceso comunicativo)... (MEN, 2000, p 48 - 49).

Esta definición está acorde a los objetivos que nos hemos planteado, ya que como se explicó antes, sirve para que los niños no se queden aprendiendo las letras, las sílabas y oraciones sencillas de forma aislada, sino que logren penetrar en el contexto en el que se encuentran inmerso. En el caso del juego interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*, este texto nos permite acercarnos más al juego y a las pautas para que el niño vaya avanzando en su proceso de construcción de la lectura. En otras palabras, este juego, como

muchos otros juegos interactivos, está basado en una serie de niveles que sus jugadores deben ir superando. En este caso, tales niveles lo constituyen los ejercicios de combinación fonética de letras, silabas y juegos de palabras que el niño debe pasar para llegar al nivel final (isla), en el que se halla un tesoro de letras, silabas y palabras que debe leer para poder seguir a la siguiente fase del juego.

En cuanto a la definición de escritura, el MEN también la define como una habilidad básica de la significación de los seres humanos. Es decir, es un proceso social, pero a la vez individual, en el cual se puede desarrollar saberes para descifrar el mundo. Es así como la siguiente cita no lo expone:

En esta orientación, respecto a la concepción sobre “escribir”, ocurre algo similar. No se trata solamente de una codificación de significados a través de reglas lingüísticas. Se trata de un proceso que a la vez es social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencias, intereses, y que a la vez está determinado por un contexto socio-cultural y pragmático que determina el acto de escribir: escribir es producir el mundo. Pero es claro que el hecho de comprender el acto de escribir como producción de la significación y del sentido no excluye el componente técnico, lingüístico y comunicativo del lenguaje; las competencias asociadas al lenguaje encuentran su lugar en la producción del sentido (MEN, 2000, p 48 – 49).

Esta definición nos indica cómo la escritura es un proceso complejo de reconocimiento, asociación y representación de contextos. En ese sentido, se está haciendo referencia a un proceso que está por encima de la simple descodificación de grafemas.

La importancia de la escritura en la vida del niño, sobre todo en los primeros años de aprendizaje, es clave, pues ésta permite que él idealice su mundo, a través de la imaginación. Por ejemplo, el garabateo, permite que entable una relación más dinámica con el lápiz y el papel. Este proceso guía al niño a tener un acercamiento más a profundo de lo que quiere expresar en su asociación de grafemas. Lo anterior se puede reforzarse con la implementación del juego interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*, ya que en este juego le va dando indicaciones de cómo completar las oraciones, escribiendo primero las letras, luego la silabas, y por ultimo, las palabras hasta conseguir una oración completa y coherente y sólo de esta manera lograr seguir a la siguiente isla para avanzar en el juego hasta llegar al tesoro. En otras palabras, después del garabateo, el paso a seguir es la escritura manual y su respectivo refuerzo con el juego interactivo.

En cuanto a la definición de la lectoescritura, partimos que esta es un proceso compuesto por diferentes teorías pedagógicas y prácticas educativas, que desde la psicolingüística, el constructivismo y el enfoque socio-cultural ayudan con el

aprendizaje de las habilidades de lectura y escritura. Para este caso, se va a trabajar con lo que se conoce como lectoescritura inicial, la cual es un periodo que se lleva a cabo en niños que están entre los cuatro y seis años de edad. John Dewey (1993), afirma que para un niño de primero, las estrategias de la lectoescritura debe partir de las letras, silabas, palabras y frases, con el fin de que logren elaborar párrafos cortos, que les permitan explorar el proceso lectoescritor, aportando un aprendizaje práctico que le servirá al niño como base fundamental en el desarrollo de sus competencias lectorales y escriturales. Lo anterior se define en la siguiente cita:

...la investigación ha demostrado la tremenda fuerza del aprendizaje del lenguaje universalmente presente entre gentes de todos los medios socioculturales, incluyendo aquellos cuyo dialecto familiar es diferente al el maestro. En el lenguaje integral, métodos centrados en la comprensión, la alfabetización, lectura y escritura se considera una extensión natural del desarrollo del lenguaje humano. Se basa en la investigación moderna y en la teoría del desarrollo del lenguaje, de los procesos del lenguaje, y en el aprendizaje del lenguaje que incluye la investigación sobre lectura y escritura.

El apresto de la lectura es la falta de comprensión del desarrollo y uso del lenguaje humano. Se caracteriza por centrarse en actividades y abstracciones que son ajenas al lenguaje. En la perspectiva del autor el apresto es intrínseco cuando el lenguaje es real.

Los niños están aprestados –listos- cuando ven la necesidad de leer y escribir y tienen confianza en sí mismos. Construyendo cuidadosamente sobre lo que el niño ya sabe, aseguramos su aprestamiento. (Lectoescritura, 1993, p. 29 - 33).

Es importante deducir que la lectoescritura es parte fundamental en el niño, por lo tanto, se convierte en un instrumento primordial en su aprendizaje, ya que lo motiva a interactuar dentro y fuera de la escuela permitiéndole ser más activo en la sociedad donde la lectura y la escritura lo llevaran a tener experiencias significativas en su proceso formativo. En lo que concierne a nuestro trabajo de grado, todo este proceso se ve reflejado en los talleres en los que los niños se verá enfrentado a la construcción de pequeños frases, partiendo de las lecturas aplicadas en el aula, igualmente en el juego interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*, en el que experimenta e interactúa con la lectoescritura por medio de las pautas que *Pipo* le brinda desde el comienzo hasta el final del juego.

Anteriormente, para obtener un buen desarrollo de las habilidades de lectura y escritura, al niño únicamente se lo limitaba a la transcripción textual, a los dictados y la copia excesiva de fragmentos creados por otros. Esto no permitía que tuviera una idea clara de las relaciones significativas que tenía que alcanzar con estas actividades, ya que lo limitaban en su proceso escritor; es decir, se le negaban la importancia de comprender un texto y de recrearlo con sus propias

palabras. Gracias a las últimas investigaciones, se ha replanteado la posición de la escuela frente al manejo del lenguaje como elemento de comunicación utilizado socialmente.

Por otro lado, frente a los procesos lectoescriturales existen múltiples métodos que ayudan a incentivar el proceso y desarrollo del aprendizaje. Los talleres son herramientas claves en dichos procesos, siendo de gran apoyo para docentes y alumnos. Para nuestro proyecto es fundamental la realización de talleres para capacitar al niño en sus escritos, y en su redacción, basados en ejercicios prácticos que le permitan desenvolverse y conocer acerca del tema que haya escogido, por esta razón se debe tener claro el concepto general de taller, el cual lo definimos como un modo de organizar la actividad que favorece la iniciativa de los participantes para buscar soluciones a los interrogantes planteados en los aprendizajes propuestos, que estimulan el desarrollo de la creatividad. El taller requiere de un espacio que permita la movilidad de los participantes para que puedan trabajar con facilidad, y tener los recursos de uso común. También requiere una distribución de tiempos que evite sesiones demasiado cortas que apenas den la oportunidad de desplegar y recoger el material necesario para su uso.

Para la realización de los talleres tomaremos como base el libro *Comprensión Lectora*, en el que desarrollaremos su parte literaria e interpretativa, y el CD de juego interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las*

letras. El primero es un taller que replantea la enseñanza – aprendizaje en la escuela frente al manejo del lenguaje como elemento de comunicación. Y el segundo es un video que permite que el alumno vea desde otro punto de vista la lectura y la escritura. Por ejemplo, el manejo de colores y el niño que anima la presentación, permite divertirse aprendiendo con los animales, llamando así la atención, además que se le indica al niño que camino seguir, para alcanzar sus metas.

Para la evaluación de los talleres se toma como base las competencias del lenguaje, las cuales son definidas por el MEN como un enfoque orientado hacia la significación, referida básicamente a “potencialidades y capacidades del niño. (MEN, 2000, p. 50). Por lo tanto, estas competencias constituyen unos referentes que permiten visualizar y anticipar propuestas curriculares que involucren el proyecto, o en nuestro caso, trabajos a nivel de talleres en el área del lenguaje.

Dentro del campo de lenguaje se puede concebir las competencias que harían parte de una gran competencia significativa: competencia gramatical y sintáctica, competencia textual, competencia semántica, competencia pragmática, competencia enciclopédica, competencia literaria y competencia poética.

Lo anterior, tendremos en cuenta las competencias que realmente se pueden vincular en el proceso de este proyecto. Una de las que más se acopla es la

competencia textual, la cual se refiere a los mecanismos que garantizan coherencia y cohesión de los enunciados (nivel micro) y de los textos (nivel macro), en su componente semántico y sintáctico. Esta competencia está asociada, también, con el aspecto estructural del discurso, usos de los conectores y con la posibilidad de reconocer y seleccionar, según las prioridades los diferentes tipos de textos. Igualmente, la competencia literaria, entendida como la capacidad de poner en juego, en los procesos de lectura y escritura un saber literario surgido de la experiencia de lectura y análisis de las obras mismas y del conocimiento directo de un número significativo de estos¹.

Para comprender mejor las estructuras que permiten evaluar los procesos de aprendizaje, el MEN ha querido proponer en los *Lineamientos curriculares* un cuadro en que se explica claramente dichas estructuras, por esto lo presentamos a continuación.

Nivel	Componente	Se ocupa de	Que se entiende como
Intratextual	Semántico	Micro estructuras	Estructura de las oraciones y relaciones entre ellas. Coherencia local entendida como la coherencia interna de una proposición, las concordancias entre sujeto/verbo, genero/número... Coherencia lineal y cohesión entendida como la ilación de secuencias de oraciones a través de recursos lingüísticos como conectores o frases conectivas; la segmentación de unidades como las oraciones y los párrafos.

¹ Ministerio de Educación Nacional, Lineamientos curriculares, Lengua Castellana pág. 51.

		Microestructuras	Coherencia global entendida como una propiedad semántica global del texto. Seguimiento de un eje temático a lo largo del texto. Tema y subtemas.
	Sintáctico	Superestructuras	La forma global como se organizan los componentes de un texto. El esquema lógico de organización del texto. El cuento: apertura, conflicto, cierre. Noticia: qué, cómo, cuándo, dónde. Textos expositivos : comparativos (paralelos, contrastes, analogías); descriptivos: (características, jerarquización semántica de los enunciados). Textos argumentativos : ensayo (tesis, argumentos, (ejemplos). Texto científico (problema o fenómeno, hipótesis, explicación).
		Léxico	Campos semánticos. Universos coherentes de significados. Tecnolectos. Léxicos particulares. Coherencia semántica. Usos particulares de términos (regionales, técnicos...)
Intertextual	Relacional	Relaciones con otros Textos	Contenidos o informaciones presentes en un texto que provienen de otro. Citas literales. Fuentes. Formas, estructuras, estilos tomados de otros autores, o de otras épocas. Referencias a otras épocas, otras culturas.
Extratextual	Pragmático	Contexto	El contexto entendido como la situación de comunicación en la que se dan los actos de habla. Intención del texto. Los componentes ideológico y político presentes en un texto. Usos sociales de los textos en contextos de comunicación, el reconocimiento del interlocutor, la selección de un léxico particular o un registro lingüístico: Coherencia pragmática.

La razón de ser de estas teorías es brindar elementos que ayuden a la comprensión dentro de los procesos del lenguaje, de modo que fortalezcan las habilidades, a través de prácticas pedagógicas y la investigación dentro del salón de clases que le permitan al niño exponer sus ideas, describir situaciones, tomar apuntes, función de lectura; son espacios que involucran las competencias y habilidades.

En los contenidos de los estándares curriculares encontramos diferentes niveles que nos ayudan a desarrollar un mejor trabajo en la implementación del juego interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*, ya que el nivel intratextual nos permite visualizar el avance que tiene el niño en el desarrollo de las actividades que el mismo juego plantea, así pues, el niño realizara oraciones y párrafos coherentes que lo lleven a apropiarse del componente semántico.

Por otra parte existe también un campo de enseñanza mediante la multimedia o el video juego la cual se entiende conceptualmente como la unificación en un solo medio de la palabra escrita y hablada, además del sonido y la imagen lo anterior se puede definir en la siguiente cita:

El nuevo soberano es ahora el ordenador. Porque el ordenador (y con él la digitalización de todos los medios) no solo unifica la palabra, el sonido y las imágenes, sino que además introduce en los “visibles” realidades simuladas, realidades virtuales.

Pero no acumulemos demasiadas cosas. La diferencia en la que debemos detenernos es que los medios visibles en cuestión son dos, y que son muy diferentes. La televisión nos muestra imágenes de cosas reales, es fotografía y cinematografía lo que existe. Por el contrario, el orden cibernético (para condensar la idea en dos palabras) nos enseña imágenes imaginarias. La llamada realidad virtual es una irrealidad que se ha creado

con la imagen y que es realidad solo en la pantalla. Lo virtual, la simulaciones amplían desmesuradamente las posibilidades de lo real; pero no son realidades. (*Homo videns*, 1998, p. 32).

Teniendo en cuenta lo anterior se puede tomar como un ejemplo inicial el uso del televisor ya que este nos ha dejado una relación entre el entender y el ver, a través de este medio la imagen es el principal modo de comunicación, sino se tuviera el sentido de la vista este no sería realmente atractivo para el espectador; otros ejemplos claros son el internet y el video juego ya que se evidencian las imágenes y a su vez comunican y algunas ocasiones modifican el modo de pensar de los individuos y a la vez los involucra con la tecnología, tomando como base este ejemplo se habla de un video juego que se llama *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*, el cual fue implementado en nuestra investigación como un medio de comunicación a través de imágenes llamativas y signos que le permitieron al niño integrarse y aprender a la misma vez a comprender e interpretar lo visto, puesto que el juego le propone al niño otras alternativas innovadoras en las cuales se ve reflejado el avance en su proceso de lectura y escritura de una manera más dinámica y motivadora.

Teniendo en cuenta lo anterior se ve reflejado como la lectura desarrolla habilidades específicas y su nivel de complejidad aumenta gradualmente, así pues, se pretende que el niño logre la construcción e interpretación de narraciones cortas a través de la imaginación para que el niño decodifique, realice

predicciones, relacione lo que lee con sus conocimientos previos, se plantee preguntas, ordene la información, aclare dudas y descubra el tema.

En cuanto a la escritura, podemos decir que no se trata solamente de una clasificación de significados, a través de reglas lingüísticas, sino de un proceso social e individual en el que se configura un mundo y se ponen en juego saberes, competencias, intereses que a su vez, es determinado dentro de un contexto socio-cultural y pragmático que determina el acto de escribir; la escritura es un proceso que permite conocer los conocimientos previos, mediante los cuales se puede empezar a dar un paso importante en el desarrollo conceptual y analítico del niño. Por medio de la recopilación de ideas y la oralidad se logra que el niño maneje una competencia comunicativa. La escritura es una habilidad mediante la cual me comunico y expreso a otras personas mi criterio o punto de vista a través de letras, signos y símbolos.

En la búsqueda de interacción y comunicación con la realidad sociocultural, el hombre ha creado universos simbólicos. Estos distintos sistemas incluyen la lengua, la pintura, los gestos y la escritura, entre otros. *“La escritura se presenta entonces como una manifestación de la actividad lingüística humana”* (Cassany, 1999, p. 24)

La escritura ha sido una de las formas de comunicación más implementadas para el ser humano, dentro de los diversos contextos y situaciones que se le presentan. En el pasado la escritura era vista como una actividad motora y mecánica que se limitaba a la simple realización de trazos simétricos del alfabeto en la superficie de un papel, su sentido era orientado a la realización de trazos perfectos que se asemejaran a los realizados por el adulto. Escribir bien era tener buena letra, de tener silabeo perfecto y de conocer ó saber aplicar correctamente normas y reglas gramaticales. Además, la escritura era tomada como la transcripción gráfica del lenguaje oral, por lo tanto, el escribir pretendía reforzar el lenguaje oral de los estudiantes, dicha idea se basaba en que la lengua oral se creía igual a la lengua escrita por lo que si el estudiante no habla bien o no pronuncia perfectamente el sonido de cada letra éste no podría escribir bien.

En el proceso planteado en la escritura, el escribir significados, decodificar, repetir y descomponer un texto en sílabas, palabras y oraciones, permite aplicar una serie de habilidades que le ayudan al estudiante a mejorar la escritura desarrollando ideas claras en las composiciones realizadas por el mismo.

Para obtener una buena habilidad escritora y lectora el niño únicamente se limitaba a la transcripción textual, a los dictados y la copia excesiva de fragmentos creados por otros, esto no permitía al niño tener una idea clara de la escritura ya que lo limitaban en su proceso escritor, le negaban la importancia de comprender

un texto y de recrearlo con sus propias palabras, pero últimamente se ha convertido en objeto de estudio y ha permitido llegar a replantear la posición de la escuela frente al manejo del lenguaje escrito como elemento de comunicación utilizado socialmente.

Cuando los niños ingresan a la escuela, ya han hecho un largo recorrido en el que realizaron un trabajo cognitivo. Este avance depende en gran medida del medio que rodea a cada niño. Es muy diferente el niño cuya familia no cuenta con ningún miembro que pueda leer ni escribir, a la de un niño, cuyo entorno familiar tenga habilidades lectoras. Además, la información que recibe en su casa se hace presente en muchos contextos como el jardín, los medios de comunicación, las calles entre otros, donde tiene contactos con eventos comunicativos, a través de mensajes auditivos, escritos o de imagen que les brinden elementos para construir su conocimiento, es decir, los niños de muchas formas conviven en un mundo letrado por la excelencia. Esto le permite una mejor comprensión en textos donde involucran su escritura, llevando a cabo la construcción de ellos de una manera coherente, precisa y específica.

Estos primeros eventos comunicativos entre los cuales conviven los niños sin darse cuenta, también favorecen la conceptualización sobre el lenguaje escrito. Se llega entonces a primero de primaria, que es el grado que tradicionalmente se

considera como el curso en que se aprende a leer y a escribir con una trayectoria, en avances conceptuales.

Algunos autores definen la escritura como un acto de comunicación y pensamiento, que está conformado por un aspecto liberal y otro cognitivo, el cual representa unas respuestas mentales que evidencian la existencia de una hipótesis para la construcción del lenguaje escrito, es decir, la escritura es un proceso fundamental a través del cual se busca fortalecer y proporcionar a los niños momentos en los que puedan crear, hacer sus propias fantasías y producir diferentes tipos de textos. (Díaz Henao Luisa Emir y Echeverri de Zuluaga Carmen Emilia, Enseñar y Aprender, leer y escribir, 1979, p. 34). Desde esta perspectiva, escribir es más que hacer trazos en un papel, es crear mensajes teniendo una intencionalidad y pensando en las personas a quien va dirigido “es ser capaz de expresar información de forma coherente y correcta para que la entiendan otras personas” (Cassany, 1993).

Liliana Tolchinsky, (1993) y Anna Teberosky, (1995) dicen que la escritura es un proceso constructivo de representación de significados a través de los cuales se expresan los pensamientos y sentimientos con una intención comunicativa, es una forma de relacionarse y expresarse.

En relación con lo anterior la autora argumenta afirmando que

el lenguaje escrito es la capacidad de textos lingüísticamente diferenciados para circunstancias enunciativas comparadas, por lo tanto, escribir es un complejo en el cual se tiene en cuenta no solo la habilidad motora sino que se preocupa por el interés y el contenido de los mensajes que se producen por escrito. (Tolchinsky, Liliana 1993, p. 50)

El lenguaje escrito, como prolongación del lenguaje oral, también se constituye en actividad tanto lingüista como social, por lo tanto no se puede esperar que la forma de aprender a comunicarse por escrito con los demás, sea solamente aprendiendo a hacer las letras. Si bien, el poder reconocer los trazos gráficos es condición necesaria para leer, las investigaciones realizadas sobre lectores fluidos, muestran que hay procesos superiores por los cuales se busca significado y que influyen en los procesos inferiores.

La *lectura* y la *escritura* son procesos que requieren de estructuras mentales bien elaboradas, cuando el niño aprende a leer y a escribir lo que hace simplemente es asociar la letra al sonido para aprender a unir las entre sí, éste desarrolla un proceso cognitivo que lo lleva a descubrir las relaciones entre las letras y las reglas del sistema lingüístico.

Investigaciones realizadas sobre las habilidades lectoras de los niños antes de comenzar la enseñanza escolar, muestran que los niños de manera espontánea buscan en diferentes contextos para interpretar lo escrito (Byalistrock, 1993, Ferrero y Teberosky 1979). No debemos olvidar que la lectura no solo es un término que se refiere al conocimiento relativo al funcionamiento del sistema de la escritura, sino que abarca también la lengua que se escribe, aprender a escribir no es solamente aprender palabras y letras, sino adentrarse en los distintos géneros discursivos de la modalidad escrita (Tolchinsky y Simón, 2001).

El aprendizaje de la escritura en un niño también se logra a partir de una lectura comprensiva que le permite obtener los conocimientos que necesita, logrando desarrollar habilidades de pensamiento que le permitan tener un buen vocabulario, brindándole las herramientas necesarias para la construcción de textos.

Escribir es, de alguna manera, poner afuera nuestro pensamiento puesto que cuando escribimos encontramos mundos fantásticos, reales o críticos desarrollando habilidades subjetivas. La escritura expone nuestro yo. Gracias a la escritura hacemos permanentes actos de reconocimiento. Escribir no es traducir el habla o el lenguaje oral ya que estos son dos códigos diferentes. Escribir es trabajar con una materia escurridiza y de difícil acercamiento. Solo se aprende a escribir escribiendo una y otra vez: tachando, volviendo hacia atrás. Es así como empezamos a conocer o a tratar esa materia de la palabra escrita.

6. MARCO LEGAL

En el Artículo 21.- Objetivos Específicos de la Educación Básica en el Ciclo de Primaria de la ley general de educación 115, plantea: el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana, y también, en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura.

Estándares Curriculares y Temáticas Sugeridas de Grado Primero

Estándares	Eje referido a los procesos de construcción de sistemas de significación	Eje referido a los procesos de interpretación y producción de textos
	- Establece relaciones entre la realidad y los signos lingüísticos que la nombran en sus producciones textuales	Comprensión: - Comprende textos, en los que diferencia códigos no lingüísticos del código lingüístico.
	Evidencia de manera práctica que la lengua es un instrumento de comunicación y que soluciona los problemas que le plantea la construcción de textos orales y escritos.	Producción: - Produce textos en los que evidencia la diferencia entre códigos no lingüísticos del código lingüístico.
Temáticas Sugeridas	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de la diferencia que existe entre los diversos grupos de grafías. - Reconocimiento de que cada grupo de grafías tiene un significado diferente. - Aclaración de reglas generales y organización del sistema lingüístico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relación entre código lingüístico y diversos códigos no lingüísticos. - Comprensión de diversidad de textos en diferentes códigos. - Empleo de formas no convencionales de escritura como estrategia para la adquisición del código escrito.

En los contenidos que los estándares curriculares brinda, se tomara como referencia y aplicación a esta monografía el nivel intratextual con un componente semántico que se ocupa de microestructuras que se entienden como la estructura de las oraciones y relaciones entre ellas. Coherencia local entendida como la coherencia interna de una proposición, las concordancias entre sujeto/verbo, genero/número. Coherencia lineal y cohesión entendida como la ilación de secuencias de oraciones a través de recursos lingüísticos como conectores o frases conectivas; la segmentación de unidades como las oraciones y los párrafos. Coherencia global entendida como una propiedad semántica global del texto. Seguimiento de un eje temático a lo largo del texto. Tema y subtemas. (Estándares curriculares para lengua castellana para la educación preescolar, básica y media, 2000. p. 59)

En el Artículo 38 del decreto 1860 en el párrafo 1 facilitar el proceso de formación de un alumno o de un grupo de ellos, los establecimientos educativos podrán introducir excepciones al desarrollo del plan general de estudios y aplicar para estos casos planes particulares de actividades adicionales, dentro del calendario académico o en horarios apropiados, mientras los educandos consiguen alcanzar los objetivos. Igualmente se procederá para facilitar la integración de alumnos con edad distinta a la observada como promedio para un

grado o con limitaciones o capacidades personales excepcionales o para quienes hayan logrado con anticipación, los objetivos de un determinado grado o área.

Nuestro proyecto se hará de acuerdo a los artículos y leyes establecidos por el MEN, ley 115 y decreto 1860. Estos nos indican el procedimiento a seguir para el desarrollo de nuestra metodología expuesta en la monografía, ya que esta es innovadora y viable dentro de la institución y no se sale de los parámetros establecidos en los mismos.

7. METODOLOGIA.

Uno de los métodos de investigación que utilizamos en la realización de esta monografía es la investigación cualitativa. Se orienta a generar una teoría mediante un proceso inductivo, que va de lo específico a lo general, que se inician con observaciones que son sometidas a situaciones de análisis para determinar patrones, coherencias, diferencias entre otros.

La metodología cualitativa, no solo no utiliza cuestionarios ni cuantifica las respuestas, sino que analiza e interpreta el lenguaje para encontrar el sentido oculto del fenómeno social que está investigando. Se caracterizan por la subjetividad, permiten múltiples interpretaciones de la realidad, requieren un gran sentido común, sin hacer juicios previos y con gran capacidad de curiosidad y escucha.

Se elaboró una investigación sobre las técnicas cualitativas utilizando como base el desarrollo de los talleres aplicativos y el juego interactivo aprende a leer con Pipo, esta aplicación muestra de manera interactiva las nociones elementales necesarias para el aprendizaje del tema, sumamente necesario para llevar a cabo la investigaciones de la lectura y la escritura de los niños de grado primero, muestra además una motivación por parte de Pipo niño guía del juego que le permite al estudiante reafirmar los conocimientos vistos en las clases. Dicha aplicación debe utilizarse tanto para aprender, confirmar o ejercitar lo relacionado con el tema, y está dirigida, además a niños de edades entre 5 y 6 años.

La investigación mencionada consta de un acápite de generalidades de Investigaciones Cualitativas, así como las técnicas de observación, esta técnica plantea la definición, ventajas y desventajas, la manera en que deben ser empleadas, los pasos que se van siguiendo en su aplicación, la forma en que se resumirán los datos obtenidos.

En la siguiente cita, se mostrara de forma mas clara este tipo de investigación,

Existen hechos y situaciones de la realidad como son las interpersonales, percepciones, creencias, rutinas diarias, etc., que no se pueden exponer numéricamente y ser tratados mediante estadística. Estos requieren centrarse más en el significado y en la interpretación de experiencias y situaciones que en un procesamiento de datos numéricos. Sin embargo, se pueden incluir situaciones de tipo binario que llevan a concluir sobre la presencia o ausencia de un fenómeno de interés. (Campos Arenas Agustín, 2009. p. 18).

Esta definición nos deja ver de manera más clara nuestro tipo de investigación, en el cual se evidencia como la lectura y la escritura además de ser dos habilidades que los niños potencializan es también un estímulo que los lleva a reflexionar más allá del texto, con esto nos referimos a que los niños por si solos lograron de acuerdo a las actividades vistas en las diferentes sesiones encontrar el significado de experiencias vividas y, cuál es su significado e interpretación, un ejemplo que

se vio en uno de los talleres titulado el Baño el cual trata del aseo diario, fue un cuento que los hizo reflexionar nos solo dentro del aula de clases si no también fuera de ella, pues la lectura les brindo un mensaje sobre el baño diario y ellos a la vez lo compararon o le dieron el significado a lo que hacen todos los días al levantarse para salir al colegio, estas son vivencias que ellos tiene o comparten con sus familias, amigos y demás personas que están a su alrededor. Las actividades realizadas con los niños nos permitieron al mismo tiempo reflexionar y evaluar no de manera numérica sino emocional los fenómenos sociales en los que se están inmersos.

Para la realización de los talleres tomaremos como base el libro *Comprensión lectora*, donde desarrollaremos su parte literaria e interpretativa, lo que se complementará con el juego interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*. Este juego permite que el alumno vea, labore e interactúe por medio de imágenes y sonidos, el manejo de las silabas y su ubicación dentro de palabras, y frases complejas, hasta que el niño queda sumergido en un mundo fácil de aprendizaje para la lectura y la escritura. El juego está animado por un niño y esto permite un espacio más cómodo para el alumno, pues no sólo se acerca al aprendizaje por un maestro par amigo, por llamarlo de algún modo, sino que también se adentra a un entorno grafico, colores y personajes que guían el camino a las metas de forma divertida y sobre todo, significativa, lo que hace más atractivo y adecuado este juego.

Para acercarnos a dicho propósito se ha tomado el enfoque pedagógico constructivista. Teoría por la cual los estudiantes construyen interpretaciones personales del mundo, basados en las experiencias e interacciones individuales.

Como lo muestra la siguiente cita:

El constructivismo trata de enseñar a pensar y actuar sobre contenidos significativos y contextuales. Dando lugar a los principios del aprendizaje constructivista:

- El aprendizaje es un proceso constructivo interno, autoestructurante.
- El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo.
- Punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos previos.
- El aprendizaje es un proceso de (re)construcción de saberes culturales.
- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación interna de esquemas.
- El aprendizaje se produce cuando entra en conflicto lo que el alumno ya sabe con lo que debería saber. Es así como vemos la relación con el alumno, pues los autores analizan los procesos de aprendizaje significativo y estratégico, la motivación y la cooperación entre iguales, ubicando al maestro como mediador de dichos procesos y proveedor de una ayuda pedagógica regulada. (Enseñanza-Aprendizaje, 2000, p.93, 94).

Después de la clase interactiva, se llevarán a cabo una serie de talleres para mejorar el proceso lectoescritural, lo cual permitirá adquirir al niño el desenvolvimiento en la escritura y la comprensión de la misma, en una serie de escritos, como cuentos y talleres, trabajando a través del modelo constructivista, tomando como base la cita anterior; así pues despertar en el niño el interés por la lectura y escritura.

Los talleres se desarrollaran en cada clase. Se espera que a medida que el alumno avance en su lectura, que sea capaz de recrear textos escritos y ponga su imaginación a labor de la lectura, se refuercen los conceptos dados y todo el aprendizaje que se ha adquirido previamente.

La elaboración de los talleres será de forma individual, pero el proceso de evaluación será en equipo. Esta técnica permitirá combinar la teoría con la práctica y dará al profesor el rol de coordinador del trabajo del alumno, y establecerá un puente entre lo que el sabe teóricamente acerca de la lengua y el uso efectivo que hace de ella al comunicarse. Desde esta perspectiva pedagógica, el docente no es el poseedor absoluto del saber y de la verdad, sino el posibilitador de nuevas estrategias de aprendizaje.

Las obras literarias, cuentos, poemas, fabulas, novelas y otros, constituyen unos de los más valiosos materiales de apoyo del docente. Es importante que las obras seleccionadas para ser leídas por los estudiantes, no sólo posean valor literario e

histórico, sino que además, sean ricas en valores humanos para que el alumno se sienta motivado a transferir en ellas algo de su edad y de su mundo de fantasías. Textos que los hagan soñar, que les brinden la posibilidad de introducirse en ellos, de vivirlos y recrearlos, a partir de sus propias experiencias.

El anterior proceso lo podemos evidenciar a través del juego interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*, ya que gracias a esta herramienta tecnológica se vio la necesidad de llevar a un plano pedagógico el manejo de la multimedia y como éstas ayudan al entendimiento y comprensión de la lectura y la realización de la escritura.

7.1 Cronograma de actividades

El siguiente es el cronograma de actividades académicas que se llevó a cabo durante los meses de julio a noviembre, en la que se llevó a cabo este proyecto en el colegio Santa Cecilia de la localidad de Tunjuelito.

ACTIVIDADES	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov
Actividad 1: El Armadillo y la Tortuga	Lectura				
	Explicación				
	Aplicación				
Actividad 2: Aprendo a Leer Con Pipo	Reconocimiento del Juego				
	Práctica				
Actividad 3: las Vocales	Repaso de las vocales				
	Explicación				
	Aplicación				
Actividad 4: Una Gran Solución	Charla "anécdotas vividas"				
	Lectura				
	Aplicación				
Actividad 5: La Diferencia	Comparar imágenes				
	Encontrar diferencia				
Actividad 6: El Duendecillo de la Escritura	Lectura				
	Comprensión				
	Construcción de texto				

8. CARACTERIZACION DEL COLEGIO

Para la ejecución del proyecto se cuenta con la ayuda del colegio Santa Cecilia. Éste se encuentra ubicado en el sur de Bogotá, más exactamente en la localidad de Tunjuelito y es reconocido en el sector por ser uno de las mejores instituciones en educación privada.

En este lugar nos han abierto espacios para realizar nuestro proyecto llamado “Mejoramiento del proceso Lectoescritural”. Los niños en quienes se desarrolla la investigación se encuentran entre las edades de 5 y 6 años del grado primero B, quienes reciben el taller en la horas de la mañana dos veces a la semana (Véase anexos). Estos niños cuentan con la supervisión constante de la directora de grupo y las directoras de la institución quienes pueden dar constancia de los avances arrojados en el proyecto.

LA INSTITUCION Y SU CONTEXTO

Colegio Santa Cecilia de Tunjuelito

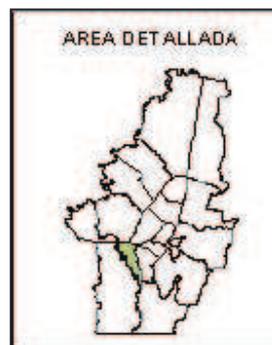
Rector: Amparo Chávez

No DANE: 311001008159

Dirección: Carrera 11 52-41 sur Estrato: 2 (dos)

Barrio: Tunjuelito

Localidad: Tunjuelito



Teléfono: 7 14 39 74

E mail: colsct@yahoo.com

Carácter: Mixto

Estrato socioeconómico: 2. Localidad Tunjuelito.

Población atendida según los estratos: 1, 2, 3. La edad está entre 02 y 11 años. La institución contará para el 2010, con un curso de párvulos. La mayoría de los estudiantes provienen de los barrios de la localidad y barrios aledaños. La población circundante al colegio tiene educación: bachillerato y educación técnico

Actividades Económicas Predominantes: Las actividades económicas predominantes de las familias de la localidad sobresalen: Mecánica, construcción, comercial, militar, educativa, empleados, empleo informal entre otros.

Servicio De Educación: La localidad cuenta con 12 instituciones educativas oficiales y 59 privadas.

Otros Servicios: El sector cuenta con IPS, hospital: Tunjuelito (II nivel), CAMI Tunjuelito, Isla del Sol y Fátima. Además, con Alcaldía, Cadel, Bibliotecas, Parque, iglesias, plazas de mercado, comisaria de familia, entre otros.

9. Diarios de Campo

DATOS DEL DOCENTE	
Nombres y apellidos	LILI ANDREA LOPEZ, ANGÉLICA PARDO Y MIREYA LONDOÑO
Institución Educativa y Sede	COLEGIO SANTA CECILIA DE TUNJUELITO
Grado	1 DE PRIMARIA
Área que desarrolla	LENGUAJE
Número de estudiantes que tiene a su cargo	45 ESTUDIANTES
Número de estudiantes que han desertado durante el proceso	2 DESERTADOS

Cuando iniciamos, en el mes de Julio de 2010, la investigación en el mejoramiento lectoescritural, nos vimos enfrentadas a un grupo de niños entre 5 y 6 años los cuales estaban empezando su proceso, lo cual nos permitía llevar un seguimiento más minucioso en este proceso de lectura y escritura. Es así que para nosotras se volvió un reto de manera personal el cual convirtió en realidad, el sólo hecho de enseñarle a leer y a escribir al niño que hasta ahora sólo tenía la noción de vocales fue algo importante y valioso para nosotras, ya que mediante nuestro trabajo como docentes les permitimos y nos permitimos dar a conocer nuevas maneras o formas de leer y escribir no sólo con talleres escritos, sino más bien prácticos que les permitan visualizar el ejercicio de la lectura y escritura de una manera más didáctica y que les llamara la atención para que así sintieran amor por estas dos habilidades que son tan básicas en su formación y en su vida.

Al pasar el tiempo fueron surgiendo contratiempos en las cuales, debíamos poner mucha atención para saber manejar el tema con responsabilidad y dominio, además dar soluciones que les permitan a los niños aprender y mejorar su lectoescritura.

Las clases iniciaron con una actividad llamada “El armadillo y la tortuga” en ella cada niño junto con la profesora leyeron en voz alta el cuento, después de realizar su respectiva lectura se realizó el taller con ayuda de la docente, esto con el fin de retroalimentar la moraleja del cuento y sacarle mejor provecho al tema. Para ello se necesitó de recursos materiales como la guía de trabajo. Lápices de colores, lápiz negro, borrador y sacapuntas.

Durante la elaboración del taller observamos el entusiasmo de los niños por la actividad y notamos en ellos que no sabían cómo manejarlo, teniendo en cuenta que era algo nuevo, esta primera experiencia les permitió involucrarse con la lectoescritura y desarrollar su conocimiento para entenderla. En cuanto a nosotras como docentes nos permitió realizar un diagnóstico y evaluar el proceso que presentaba cada uno, para así reforzar lo que hacía falta en ellos.

En la siguiente sesión notamos que cada niño se encontraba a la expectativa de realizar un nuevo ejercicio ya que en el anterior habían demostrado el interés por aprender con este tipo de actividades innovadoras, ya que en el diario vivir solo se dedicaban a realizar planas y rellenar libros.

La actividad que realizamos tuvo mucha acogida por parte de los niños ya que se trataba de un juego interactivo e innovador llamado "Aprendo a leer con Pipo mi primera aventura con las letras" que le permitió al niño introducirse en el mundo tecnológico, en este juego cada niño descubrió las letras del abecedario que le permitieron formar sílabas y palabras con cada una. Para nosotras la realización de este taller nos permitió observar en el niño la facilidad de aprendizaje que tiene a través de las herramientas tecnológicas y la utilización de ellas, para algunos niños fue complicado ya que no tenían claro el manejo del mouse y el teclado y para ellos la actividad se prolongó, pero a pesar de estos aprietos se interesaron por terminarla y al mismo tiempo descubrieron palabras nuevas para la construcción de textos.

Ya hemos completado un mes de trabajo con los niños y se ha generado un cierto nivel de confianza en ellos. Nos cuentan sus vivencias en la casa y con sus amigos, y por este motivo aprovechamos para realizar una actividad que nos permitió un acercamiento a ellos, la actividad se titula "una gran solución" en la que cuentan la situación de un hipopótamo que era muy grande y quería viajar pero no cabía en los aviones, entonces tenía que buscar una solución para poder viajar, de acuerdo a esta historia nos involucramos tanto que decidimos imaginar qué solución podríamos dar para arreglar la situación, por último cada niño trabajó independiente, luego se les facilitó colores y demás elementos de trabajo para que

Lleven a cabo el desarrollo de la actividad, luego haremos una breve exposición de los trabajos desarrollados para evaluar su interpretación en el tema. En el transcurso del día algunos niños no llevaron a cabo el trabajo propuesto y presentaron otro tipo de trabajos encaminados al uso de su imaginación y tomando las bases que ya tenían, lo cual fue muy interesante porque utilizaron recursos diferentes pero no perdieron el interés en la actividad presentada.

A través del trabajo realizado analizamos como a los niños les cuesta concentrarse a la hora de buscar diferencias entre imágenes, esto lo evidenciamos en la actividad titulada “la diferencia” que trata de buscar como su palabra lo dice diferencias entre dos dibujos; al revisar el taller logramos localizar en algunos niños su falta de interés por observar y escribir todas las diferencias, por medio de las explicaciones dadas y el acompañamiento por parte de nosotras, se aclararon dudas y esto le sirvió a los niños en el desarrollo su habilidad cognitiva y descriptiva en la observación de imágenes.

Ya hemos avanzado en el proceso lectoescritura de los niños, de acuerdo a nuestro diagnostico hemos evolucionado en el mejoramiento de la lectura y la escritura, esto lo hemos logrado gracias al constante trabajo y esfuerzo de cada niño; lo probamos en el desenvolvimiento que tuvieron al desarrollar el taller del “duendecillo de la escritura” ya que ahí debían leer el cuento e inventarle un final diferente, esta actividad fue de gran importancia para ellos ya que la desarrollaron

de acuerdo a lo aprendido, vimos fluidez e interés en ellos escribiendo el final del cuento, aunque con bastantes errores de ortografía que se irán corrigiendo, pero con coherencia en el escrito.

En la siguiente sesión, uno de los niños preguntó por el juego de Pipo, ya que nos habíamos dedicado al constante proceso lectoescritor y dejamos de lado el juego interactivo. Nuevamente lo retomamos y separamos la sala de informática para poder realizar el taller interactivo, en el cual, trabajamos la segunda parte de juego donde el niño alcanza las pruebas dadas en cada isla, es decir, avanzar de isla en isla hasta llegar al tesoro, aquí cada niño se esforzó por cumplir con las pruebas dadas en su respectivo nivel. Fue una experiencia muy buena ya que los niños estaban tan entusiasmados que casi no salen de la sala, en realidad fue un éxito que nos llenó de gran satisfacción y alegría tanto para los niños como para nosotras.

Retomando los talleres aplicativos encontramos una entretenida historia titulada “el baño” los niños tuvieron un acercamiento a una lectura divertida y dinámica la cual llamo su atención. Asociaron rápidamente el tema del baño diario que realiza cada uno de ellos. En la guía aparecieron tres ratones, cada uno de ellos con características diferentes y el niño identifico el personaje que se describe en el cuento. Además aplicaron su comprensión de lectura y escritura identificando la frase que se asocia con nuestro personaje.

Después de ver un gran avance en el proceso con los niños utilizamos nombres tal vez comunes pero llamativos para la edad en que se encuentran los niños para esto seguimos trabajando en el taller llamado el sacapuntas, este objeto es muy utilizado en el día a día de los niños. Para llevar a cabo esta actividad los niños junto con su nosotras realizamos la lectura del sacapuntas, después de leída la misma los niños participaron retroalimentando lo que cada uno interpreto en el cuento. Además les fue muy fácil su identificación lo cual permitió aclararles mejor el objetivo de la actividad, como es común encontrar en el aula niños los cuales no se interesan bastante, a veces por timidez de hablar frente a sus compañeros y compartir sus diferentes puntos de vista.

Como el objetivo de este proyecto está basado en la utilización de talleres aplicativos y dinámicos en los cuales los niños muestren su mayor interés y dedicación en la realización de cada uno de ellos, continuamos con un divertido taller llamado la fiesta de los números, lo que se quiere es lograr que a partir del nombre los niños jueguen con su imaginación y a la vez se diviertan, para esto se les dará la oportunidad a los niños de imaginar que es una fiesta de números lo cual fue muy dinámico, y divertido el oír como asocian momentos vividos por ellos para asociarlo con el título del taller.

Por consiguiente se lleva a cabo la lectura del taller para que por ende ellos se dirijan a contestar un cuestionario, las preguntas allí planteadas son muy dadas a

mejorar el entendimiento de los niños, hasta la fecha es mucho más fácil el trabajo ellos conocen más la metodología utilizada y el hecho de haber avanzado le hace mostrar un mayor interés en las actividades que realizan en el aula.

Estamos concluyendo este proceso tan interesante y lo continuamos con el taller llamado sapo y sepo la idea es acercar a los niños al medio en el que habitan este tipo de animales, compartir como son sus características y demás aspectos que los lleven a identificarse un poco más con el tema. Se realizara la lectura del cuento de sapo y sepo para tener una mayor claridad del taller a realizar. Después de comentar lo sucedido en el cuento los niños desarrollaran el taller para evaluar su comprensión sobre el cuento de sapo y sepo terminado el desarrollo de la actividad cada uno mostrara su trabajo. Aunque la labor realizada hasta la fecha ha sido fructífera encontramos dos niños que no participaron como esperábamos, lo cual hace que el proyecto que estamos realizando sea más interesante.

Para concluir este proceso quisimos trabajar con interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*, como hablamos anteriormente este es un juego interactivo el cual nos permite compartir con los niños de un espacio diferente al que comúnmente están acostumbrados a trabajar, además les brinda más seguridad, el acercarse a un medio tecnológico como lo es el computador y por ende el uso del mismo.

En esta actividad todos los niños participaron con entusiasmo; aunque algunas mostraban inseguridad en el manejo del computador.

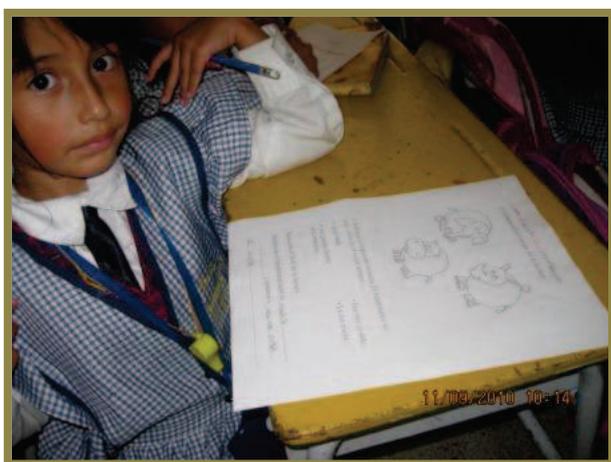
Con esto podemos concluir que nuestro proyecto además de acercarnos a lo educativo también nos deja ver y conocer como son los niños sus sentimientos, debilidades, temores y fortalezas las cuales enriquece nuestra labor.

ANALISIS DE LOS ESTUDIANTES

Observación

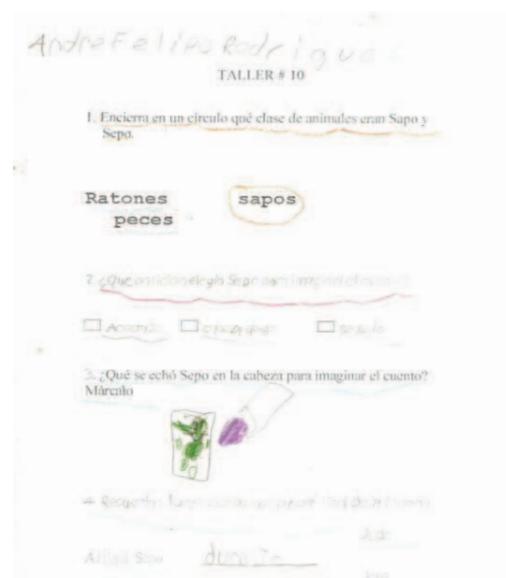
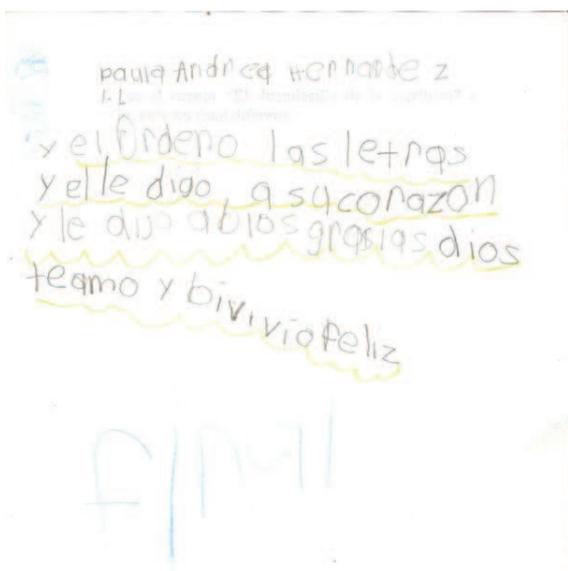


Al iniciar el proceso escolar en el mes de julio la investigación que se llevo acabo con los estudiantes del grado primero, notamos poco interés en la lectura y escritura de los niños, ya que no tenían nociones para comprender un texto, escribirlo y leerlo, a partir de la primera observación en cada niño decidimos empezar con el diagnostico que nos revelarían el proceso en cada uno de ellos.



Al iniciar los talleres aplicativos con cada niño, nos dimos cuenta, que no tenían orden para escribir una frase, no tenía trazos claros y se les dificultaba leer, lo cual es muy común ver en los niños que oscilan en estas edades; ya que como sabemos hasta ahora están empezando su proceso educativo y por ende el desarrollo de diferentes habilidades. Durante el proceso que se llevo con cada niño en el desarrollo de los talleres escritos y el juego interactivo de interactivo *Aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras*. Notamos desinterés por los estudiantes ya que las clases que diariamente tenían se tornaban monótonas al transcribir del tablero al cuaderno y los dictados diarios. De esta manera quisimos mostrarles una nueva metodología en las que ellos pudieran interesarse más por la lectura y la escritura.

A continuación observaremos algunos ejercicios prácticos desarrollados en clase, de los niños Paula Andrea Hernández, Andrés Felipe Rodríguez y Leidy Poloche a los cuales notamos los trazos y la incoherencia al escribir.



1. Lee el cuento "El descubrimiento de la escritura" e
impronta un final diferente.

Por la mañana me desperté
de la última parablars que había
mucho y muy fuertes y muy
grados

FIN

Aplicación de los talleres

En medio de la investigación nos encontramos con los videos interactivos o también llamados juegos interactivos, los cuales permiten a los niños implementar sus conocimientos tecnológicos tales como el manejo del mouse y el teclado, y usarlos en la captación de los conceptos lectoescriturales. Pues bien, en este proceso aunque fue un poco difícil no fue imposible, ya que la mayoría de los niños contaba con un computador propio en la casa y gracias al apoyo de los padres quienes guiaban el trabajo se pudo superar este primer impase; para aquellos que no tenían acceso a dichas tecnologías tenían la limitación de practicar solo en las horas destinadas con todo el curso, pero se vio el interés en ellos y logramos traspasar este límite.

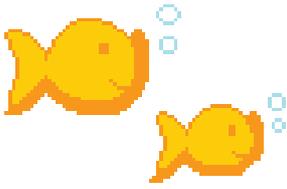
Ahora bien, continuando con el proceso de aprendizaje por medio de tecnologías tales como la multimedia y la interactividad, se vio los progresos frente a los campos de identificación de letras tales como consonantes y vocales tanto en el teclado como los puntos propuestos por el juego, a medida que el niño va avanzando en su proceso conceptual, el juego lo lleva a un mundo de diversión que le ayuda a plasmar los conceptos aprendidos en diferentes actividades. La estimulación frente al error y al triunfo se hace indispensable en este proceso de aprendizaje, ya que el niño va identificando sus errores y tiene la posibilidad de

festejar sus aciertos para ir avanzando en las islas que son el grado de dificultad que el niño tiene que afrontar para lograr el cien por ciento y encontrar el tesoro.

Este juego además de ser un método interactivo es progresivo para que los niños desarrollen diferentes capacidades, en cada isla, descubren nuevas letras, y con los Juegos del Mar y los de la Isla, aprenderán de una forma progresiva a leer sílabas, palabras y frases.



Como si de una cartilla se tratara, van apareciendo palabras y sílabas cada vez más complejas que contienen la letra que se está aprendiendo y las anteriores. Mediante 14 divertidos juegos trabajarán diferentes aspectos para el aprendizaje: discriminación visual, memorización, reconocimiento de formas, asociación, vocabulario, etc. Los juegos se clasifican en 3 apartados:



1. Juegos del Mar

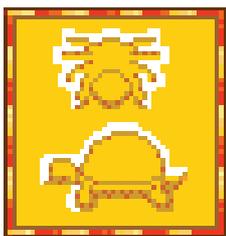
Se trata de unos juegos muy simples para introducir la nueva letra. Al principio, si se juega con método progresivo, sólo está disponible el juego de las Medusas. Una vez completado, Pipo nos invita a pasar al juego siguiente.

Las medusas, las burbujas, las ostras, los peces, los submarinos, las estrellas



2. Juegos de la Isla

Sirven para solidificar los conocimientos, y estarán todos disponibles una vez completados los Juegos del Mar. El programa además registrará, para cada letra, mediante una señal (visto verde), todos aquellos juegos que haya completado. Colorea, la selva, las ruinas, los árboles, los pájaros, los escarabajos



3. La Prueba del Explorador

Aquí se evalúan los conocimientos de las letras. Jugando con método progresivo, será imprescindible superar los 2 juegos para pasar a la letra siguiente.

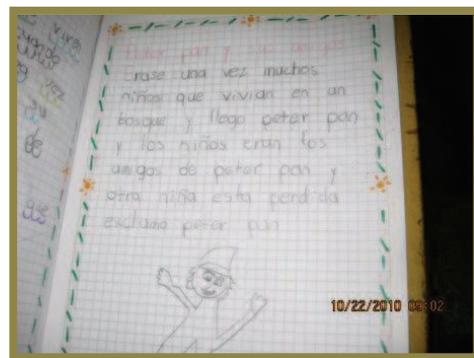
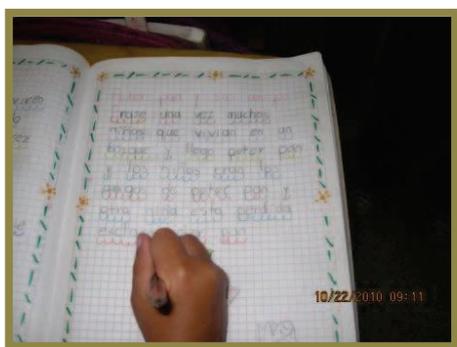
Las tortugas, las arañas.

Gracias a la ayuda de este video juego, los niños reforzaron los temas de composición, comprensión de lectura y escritura, su avance en el tema de redacción no se incluyo de manera radical, dado que el juego no desarrollaba en su totalidad dicho ítem, pero se pudo reforzar en los talleres ya mencionados en capítulos anteriores. Algunos de los análisis que se observaron frente al proceso de desarrollo del video juego fueron el progreso en la fluidez de la lectura y la identificación de imágenes, esto unido al proceso de escritura donde los niños escribían el nombre de imágenes y desarrollaban un pequeño cuento frente a lo que ellos creían que sucedía en ellas. Finalmente se avanzo en los temas propuestos gracias a que se implementaron dichas ayudas tecnológicas y los resultados positivos dan clara muestra de ello.

Resultados

Después de haber tenido la oportunidad de acercarnos a un grupo de niños con diferentes procesos de lectura y escritura en grados anteriores. Podemos afirmar que el resultado obtenido fue el esperado, los alumnos avanzaron en cuanto a su escritura y lectura y esto se vio reflejado en los diferentes ejercicios realizados al dar por terminada la actividad.

Además cabe aclarar que la metodología utilizada de los talleres aplicativos y el juego interactivo de aprende a leer con pipo, mi primera aventura con las letras, fue una herramienta clave para que los niños se interesaran por cada una de las actividades, lo cual nos afirma que en la enseñanza faltan mas estrategias innovadoras que logren captar la atención del estudiante en el aula y fuera de ella.



10. CONCLUSIONES

Es importante afirmar que la lectura y escritura son procesos complejos, los cuales requieren de bastante tiempo y dedicación. La lengua materna constituye un factor importante para fortalecer el camino hacia una buena lectura y escritura, es así que la lectura debe ser considerada hoy en día como un proceso interactivo de comunicación donde se establece una relación entre el texto y el lector, quien a través de su capacidad lectora, procesa, organiza, sintetiza, analiza y valora la información leída para interiorizarla como lenguaje personal construyendo su propio significado, desarrollando habilidades de pensamiento que le permitan tener un buen vocabulario, brindándole las herramientas necesarias para la construcción de textos.

Mediante los talleres se cultivo en el niño el interés por la lectura, fortaleciendo, a su vez, el desarrollo cognitivo e intelectual. La utilización de juegos interactivos motivo al estudiante a participar activamente de los ejercicios propuestos en el aula y fuera de ella.

Se Mejoró la habilidad de lectura y escritura en los estudiantes del grado primero del colegio Santa Cecilia de Tunjuelito, y se habituó la lectura que le permite el desarrollo de su habilidad escrita, además se logró en el estudiante la capacidad

de composición escrita, a partir de las herramientas tales como los talleres aplicativos.

LISTA DE REFERENCIA.

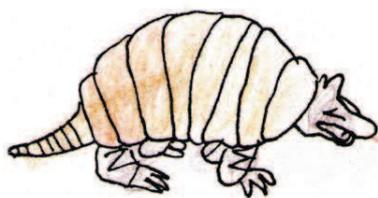
- Cassany, Daniel; Luna, Marta; Sanz, Gloria (1994). *Enseñar lengua*. Barcelona: GRAO.
- Lineamientos curriculares de lengua castellana, Cooperativa editorial magisterio (2000). (Páginas 53-54-55- 56-57).
- Díaz Henao Luisa Emir y Echeverri de Zuluaga Carmen Emilia, (1979). Enseñar y Aprender, leer y escribir. (pág. 34).
- Fernández, Huerta, J. (1973). *Acepciones y divisiones de la Didáctica*. *Enciclopedia de Didáctica Aplicada*. Barcelona: LABOR. Vol. I. (págs. 9-19).
- Van, Dijk, (1989). *Estructuras y funciones del discurso*, México, Siglo XXI editores.
- Sartori, Giovanni, (1998). *Homo videns del videojuego*, Madrid. Ed. Taurus. (págs. 32-33)
- OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653).
- Bonals, J, (1998). *Aprendizaje de la escritura*. Madrid: Ed. ICCE.
- Lozada Álvaro, Montana Marco F. y Moreno Heladio, (2000). *Enseñanza-Aprendizaje*, Ediciones SEM, ABC. (págs. 93-94)
- Lerner, D, (2001). *Leer y escribir en la escuela. Lo real lo posible y lo necesario*. México.

- República de Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2003).
Estándares Básicos de calidad en lenguaje. Colombia: IPSA.
- Vargas, J, (2006). La habilidad lectora. www.educar.org/articulos/lahabilidad_lectora.asp.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador, (1993). Los Procesos de Leer y Escribir, Lectoescritura. Caracas. 1993.
- Ong, w. (1987). Oralidad y Escritura. Tecnologías de la palabra. F.C.E., México.
- Roldan Helena, Burgos Luis Fernando, Baquero Clara Helena, Ramírez Amalia, Jurado Valencia Fabio (1998). La Escuela en la Tradición Oral. Plaza & Janes.
- Campos Arenas, Agustín (2009). Métodos mixtos de investigación, Integración de la investigación cuantitativa y la investigación cualitativa.

ANEXOS

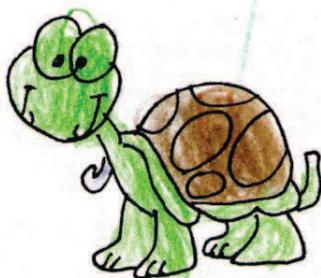
Diego Alexander Zuluaga
Después de la lectura.....

1. Relaciona el dibujo con la habilidad de cada personaje.



Buena nadando

Buen excavador



Recuerda los momentos más importantes del cuento:

a. Dillo comenzó a molestar a tuga

b. Dillo quiso probar que podía nadar

LA FANTASIA DE PITER

Habia una vez un niño llamado Piter que vivía con sus padres en una cabaña, siempre salía con sus amigos al parque a jugar fútbol, piter es un niño alegre y divertido. un día realizó una fiesta de cumpleaños en su casa invito a sus amigos pero ellos no fueron el se sintió solo y se dio cuenta que los verdaderos amigos se esconden todas las personas que conocemos no son amigos



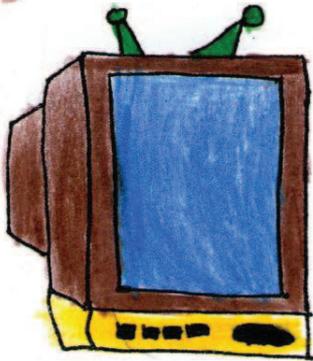
Valentina

TALLER #3

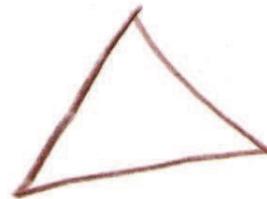
1. Completa las palabras con las letras que faltan y realiza una composición con las mismas.



Bolon



Televisor



Caballo

TALLER # 6

1. Encuentra los siguientes personajes, dales un nombre y crea una historia:

El más perezoso

El leñador

El más gracioso

El cocinero



El leñador



El más gracioso



El cocinero



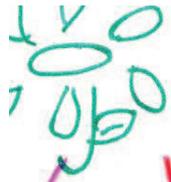
el más perezoso

Campanita y piter pan ♡♡

Erase una vez una hada
llamada tinkerbell un día
conoció a piter pan tinkerbell
recuerdo que no tenía casa y se
puso muy triste, entonces su
amigo piter pan la invito a su casa
para que viviera con él y con los
demas niños en la casa de piter pan
tinkerbell se puso muy feliz y dijo
que si viviria con ellos.

fin

Valentina Riano Garzón ♡♡



Valentina Riaño Garzon

Yo soñe que un caballo jugaba con
un balón y miraba televisión.

tambien soñe que los caracoles
usaban sombrero, y las mariposas
cantaban canciones **todo eso**

Yo soñe Fin



Aome Bernate Rojas

Habia una vez un niño que jugaba con su
balon azul despues fue a ver television
que trataba de caballos y de caracoles,
luego decidio caminar en el jardin
con su sombbrero nuevo, cuando se hacia
de noche vio muchas mariposas
volando en el jardin.

Felipe

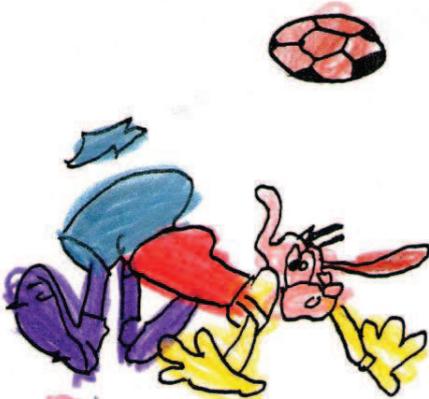
TALLER # 6

1. Encuentra los siguientes personajes, dales un nombre y crea una historia:

- El más perezoso
- El leñador
- El más gracioso
- El cocinero



El leñador



El más gracioso



El cocinero



El más perezoso

TALLER # 3

1. A partir del título "el sacapuntas" inventa tu propia historia.

EL SACAPUNTAS

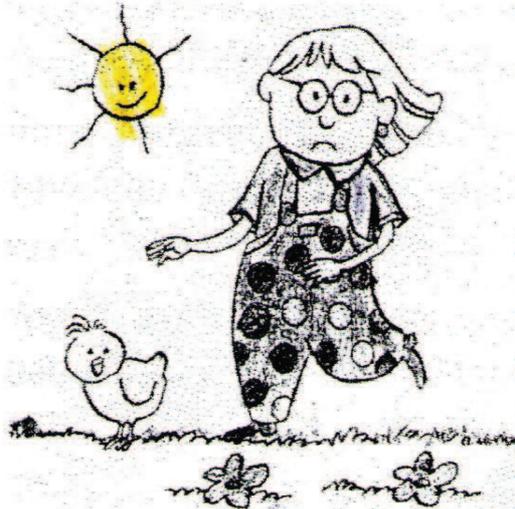
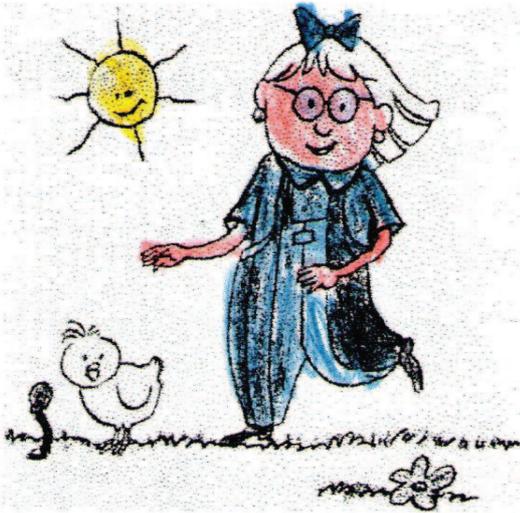
El sacapunta era tan grande que en el edificio no era pequeño si no era el mas grande que destría todas los edificios y llegaba a los 45.

FIN

Laura Valentina Acosta

Taller # 5

Escribe las diferencias entre los dos dibujos



La niña está feliz

El propio tiene leguminas

El sol está triste

La niña tiene un moño

La niña tiene un vestido
de rayas

tas

La niña está triste

El propio llano tiene el gusano

El sol está feliz

La niña no tiene el moño

La niña tiene un vestido de pez

Elis

Aome Benate ROJAS

TALLER # 8

1. A partir del título "el sacapuntas" inventa tu propia historia.

Habia una vez una niña con un sacapuntas muy verde y muy brillante y lo utilizaba mucho y a hacer un dibujo muy bonito utilizo el sacapuntas y lo daño se compro otro nuevo era color naranja y no era brillante pero fue a la casa y lo utilizo tambien lo cambio por otro nuevo pero fue a la casa muy triste cuando llego la mamá le compro uno nuevo y brillante y color purpura y iso un dibujo para la mamá y el papá vivieron felices para siempre
Fin

Piterpan y Campanita

Habia una vez un niño llamado Piterpan quien era amiguito de un hada llamada Campanita, ellos jugaban mucho en el bosque y un dia se encontraron a un pirata llamado Esteban.

Piterpan invito a sus dos amigos a la casa. Jugaron, comieron y se divertieron mucho, al llegar la noche el pirata le dijo a Piterpan que se marchaba porque le daba miedo la noche, y se fue. Campanita tenia mucho

Juan Esteban Morales

sueño extendió su hoja de árbol
y se acostó.

Piterpan se quedó mirando la
luna y pensando en lo bonito de
la vida y que la amistad es
un regalo muy bonito

-fww-



Juan Esteban Marciales

GALERIA DE FOTOS

