



Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

Máster Universitario en Didáctica de la Lengua en Educación  
Infantil y Primaria

**El cofre lectoescritor: una estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer procesos de lectura y escritura en estudiantes de grado primero**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Diana Patricia Serrato Beltran
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de innovación
Director/a:	Ruth Martínez Alcorlo
Fecha:	4 de febrero de 2021

## Resumen

La propuesta el cofre lectoescritor es una estrategia pedagógica significativa que busca el aprendizaje de la lectoescritura a partir de la creación de materiales, orientando al estudiante a aumentar su vocabulario en producciones verbales y escritas desde la generación de palabras, frases y pequeños párrafos con sentido. Estas herramientas buscan integrar a los estudiantes con elementos, sensoriales, lúdicos, digitales y didácticos a través de una serie de talleres para obtener estos materiales y así darles un uso pedagógico en la adquisición del léxico, que apoye el descubrimiento formal del lenguaje a nivel oral y escrito en estudiantes de grado primero, cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años. El aprendizaje adquirido con las temáticas propuestas en las actividades permitirá desarrollar una competencia semántica y textual significativa, retomando elementos del entorno y del currículo colombiano relacionado con el área del castellano como los estándares curriculares, los DBA y las mallas de aprendizaje aplicadas al curso primero de primaria. El proceso formativo de los estudiantes será guiado por el docente, durante las prácticas académicas en el aula para que el estudiante logre el conocimiento, mejore sus actitudes y potencie sus habilidades de forma efectiva.

**Palabras clave:** aprendizaje significativo, escritura, lectura, creatividad y metacognición

## Abstract

The proposal, the reader- writer chest is a significant pedagogical strategy that seeks the learning of literacy from the creation of materials, guiding the student with the intention of increasing their vocabulary in verbal and written productions from the generation of words, phrases and small meaningful paragraphs. These tools seek to integrate students with sensory, ludic, digital and didactic elements through a series of workshops to obtain these materials and thus give them a pedagogical use in the acquisition of new vocabulary which supports the formal discovery of language at an oral and written level in first grade students whose ages range from 6 to 7 years. The learning from the topics proposed in the activities Will allow the development of a significant semantic and textual competence, including elements of the environment and the Spanish section of the Colombian curriculum, such as the standards, the DBA and the learning maps applied to the first year of primary school. The training process of the students Will be guided by the teacher, during the academic time in the classroom so that the student achieves knowledge, improves their attitude and enhances their skills effectively.

**Keywords:** learning, writing, reading, creativity, and metacognition.

## Indice de contenido

1.	Introducción.....	1
1.1.	Justificación.....	3
1.2.	Objetivos del TFM .....	6
1.2.1.	Objetivo general .....	6
1.2.2.	Objetivos específicos .....	6
2.	Marco teórico .....	7
2.1.	La lectoescritura.....	7
2.2.	Conciencia fonológica .....	11
2.3.	Conciencia metalingüística .....	11
2.4.	Estrategias lúdico – pedagógicas .....	13
2.5.	Beneficios de las estrategias lúdico – pedagógicas en el aula.....	14
2.6.	El cofre lectoescritor .....	15
3.	Propuesta didáctica de innovación.....	18
3.1.	Presentación .....	18
3.1.1.	Marco legal .....	19
3.2.	Objetivos de la propuesta didáctica .....	20
3.2.1.	Objetivo general .....	20
3.2.2.	Objetivos específicos .....	20
3.3.	Contexto.....	21
3.3.1.	Contexto del entorno Institucional .....	21
3.3.2.	Contexto socio económico escolar.....	22
3.3.3.	Contexto de aula.....	22
3.4.	Actividades.....	24
3.4.1.	Organización curricular del área.....	24

3.4.2. Talleres propuesta pedagógica.....	28
3.5. Evaluación .....	36
3.6. Cronograma .....	39
4. Conclusiones .....	40
5. Limitaciones y prospectiva.....	41
Referencias bibliográficas.....	43
ANEXO A. Modelos de materiales .....	46
ANEXO B. Fábrica de palabras .....	47
ANEXO C. Girando, girando mis cuentos voy creando .....	48
ANEXO D. Descubro la palabra .....	49
ANEXOS E. Ensamblando mi vocabulario .....	50
ANEXO F. El pequeño crac de las palabras .....	51
ANEXO G. Armando, ando Creando .....	52
ANEXO H. Mis primeros trazos con pictogramas .....	52
ANEXO I. Repertorio de canciones .....	53

## Índice de tablas

Tabla 1. Estándares básicos de calidad en lenguaje para el grado primero .....	25
Tabla 2. Derechos básicos de aprendizaje (DBA).....	26
Tabla 3. Micro habilidades de la Malla Curricular para el grado primero .....	27
Tabla 4. Creando nuestro Cofre lectoescritor.....	28
Tabla 5. Fábrica de palabras.....	29
Tabla 6. Girando, girando mis cuentos voy creando .....	30
Tabla 7. Descubro la palabra.....	31
Tabla 8. Ensamblando mi vocabulario.....	32
Tabla 9. El pequeño crac de las palabras.....	33
Tabla 10. Armando, ando creando.....	34
Tabla 11. Mis primeros trazos con pictogramas.....	35
Tabla12. Rúbrica general de los talleres.....	37
Tabla 13. Rúbrica actitudinal.....	38
Tabla 14. Tiempo estimado en la implementación de los talleres.....	39

## 1. Introducción

Limitar el aprendizaje de la lectoescritura a un proceso de decodificación desde las cartillas escolares, con productos repetitivos sin sentido como lo pueden ser las planas, generan preocupación por el cómo y con qué tipo de herramientas los estudiantes están aprendiendo a leer y a escribir.

La presente propuesta el cofre lectoescritor, permitirá a los estudiantes iniciar su proceso de alfabetización de acuerdo con los Estándares Básicos de Competencias (2006) en lenguaje que permiten “incentivar la elaboración y comprensión de los distintos grupos de conocimientos mediante la creación de prácticas beneficiosas de enseñanza que le brinden a los alumnos la oportunidad de generar y producir significados para entender y descubrir el mundo” (p.7), los Derechos básicos de aprendizaje (DBA) ofrecido por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia para el grado primero de Educación básica primaria (6 a 7 años).

Utilizando actividades para el proceso lectoescritor en cuanto a la identificación de sonidos y letras, combinación de fonemas para formar palabras, reconocer personajes de un texto o formar oraciones a partir de escritos, desde allí se buscará crear instrumentos de aprendizaje como: tarjetas lectoras, ficheros de palabra- imagen, abecedarios, uso de herramientas tecnológicas, lotería entre otros elementos que serán depositados en el cofre lectoescritor.

Se plantea entonces brindar a los estudiantes la posibilidad de salir de la tradición en el proceso de lectoescritura, donde se les ha orientado hacia el uso del cuaderno y texto como generadores de un aprendizaje lento y poco significativo; sugerido por el docente en su práctica dejando de lado la lúdica y los intereses de los estudiantes.

Será oportuno utilizar este tipo de elementos aprovechando la curiosidad innata de los niños y niñas, donde puedan descubrir lo que les rodea maravillándose y disfrutando de la novedad para así iniciarlos en el proceso lectoescritor con actividades e instrumentos de conocimiento dentro del aula.

Motivándoles hacia aprendizajes significativos, que han de tener en cuenta los saberes previos y los ritmos de aprendizaje de su contexto en un ambiente atractivo e interesante; con materiales sensoriales que le permitan al niño experimentar a través del juego, la creatividad

y la sorpresa en el aprendizaje de la lectura y escritura, de una manera espontánea, agradable, tranquila y natural.

Estas estrategias estarán basadas en el juego, ofreciendo la oportunidad al niño de interactuar con actividades propuestas como lo plantea Manila (2005) “Es conveniente combinar la expresión oral con elementos fonéticos como la emisión de sonidos, divertirse con el acento de las palabras e ir asimilando la lengua con gran autonomía.” (p. 14), Podríamos decir entonces, que a través de la lúdica los niños pueden mejorar su léxico y así adquirir una conciencia fonética, de las palabras que utilizan en su entorno.

Así pues, concebir la enseñanza de la lectoescritura desde una visión holística y lúdica consentirá un cambio significativo en la forma de enseñar desde un enfoque dinámico, en donde el estudiante pueda ser un ser dispuesto que interactúe con su aprendizaje favoreciendo en él: la edificación de su propio conocimiento, la capacidad de encontrar sus falencias y la autocorrección a partir del acompañamiento del docente.

A partir de estos intereses se buscará diseñar conjuntamente recursos didácticos que estimulen el desarrollo de la expresión oral y escrita, explorando por medio de ellos su contexto y de allí extrayendo grafemas (letras), fonemas (sonido), palabras, oraciones y pequeñas producciones textuales con sentido.

Por otra parte, sería relevante reconocer el cuento como otra estrategia didáctica, la cual nos puede ofrecer la oportunidad de iniciar al niño en el proceso lecto escritor de una manera motivante, pensándolo como un producto generado por los niños.

En el mismo sentido, sería valedero tener en cuenta los juegos no verbales, pues allí los niños construirán palabras con elementos de uso táctil o utilizarán materiales concretos como pintura, plastilina, colores, arcilla, papel de diferentes texturas, lana, punzón y algunos otros.

Ahora bien, la música y la publicidad desde un sentido pedagógico pueden ser elementos útiles para esta estrategia, ya que los distintos textos e imágenes de estos pueden ser usados en la adquisición de vocabulario y construcción de pequeños textos con sentido.

Estos son algunos ejemplos de actividades en las que el maestro podría dar final al esquema tradicional y así romper con el paradigma del discurso autoritario donde se cuenta con la metodología del texto, cambiando a la exploración y capacitación, creando estrategias de

aprendizaje junto con sus estudiantes a través del juego, transformando el copie de planas por la creación de tarjetas lectoras o alfabeto móvil; para el caso de grado primero en la creación de palabras y pequeños textos con sentido, cuentos y apuntando a la lectura funcional a partir de pictogramas.

Otro elemento didáctico que se tendrá en cuenta en el cofre lectoescritor será el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la adquisición de la lectoescritura, como indica Toro (2017) “el docente interviene en la búsqueda de herramientas tecnológicas que enriquezcan y conduzcan un proceso significativo de enseñanza ”(p. 629) , brindando la opción de explorar programas encontrados en el sistema de gestión de información más popular para la trasmisión de datos a través de internet (web) y así crear actividades que refuerzen y aporten al conocimiento de forma didáctica y significativa.

Estos instrumentos facilitarán la transformación del aula, en un espacio didáctico e interactivo que brinde sentido a lo aprendido por los estudiantes y oportunidad de crear sus propios juegos para explicar de una manera lúdica lo asimilado en clase.

La propuesta es una invitación al conocimiento ya que esta etapa escolar permite una enseñanza desde el entorno para mejorarlo, transformando el aprendizaje y pensado en una didáctica del lenguaje a partir de la expresión verbal y no verbal, explorando aptitudes de comprensión lectora reflejadas en diversos momentos donde intervendrá el juego dando a conocer lo aprendido.

Cabe mencionar que está podría ser una oportunidad para que los docentes evoquen la época de la niñez utilizando su curiosidad para indagar y descubrir nuevos enfoques didácticos que se puedan aplicar en el aula.

### 1.1. Justificación

La lectura y escritura están presentes en la evolución de la humanidad pasando por diversas formas de comunicación y expresión desde, pinturas, gestos, sonidos, bailes, cantos, que hacían los hombres a sus dioses, las señales para identificar animales y peligros que los plasmaban en las cuevas, el tallaje en piedra, hueso, madera o barro para recordar o contar sus experiencias, hasta la invención de la escritura para decir las cosas sin necesidad de hablar.

Un ejemplo de ello fue Egipto con los jeroglíficos donde se hacía una relación primaria entre signo y palabra, posteriormente fueron apareciendo las escrituras silábicas y fonéticas cuyos signos expresaban los sonidos que formaban las palabras simplificando así los elementos gráficos.

Esta necesidad que impulsa al hombre a comunicar sucesos y pensamientos manifiesta lo indispensable de la lectoescritura en el transcurso de la vida de las personas, permitiendo reconocer el entorno en que se desenvuelven, concientizándose de la información del mundo, para ampliar, acceder y gestionar su conocimiento, desarrollando así su propio aprendizaje.

Iniciar a los estudiantes en este proceso, ayudará a adquirir un lenguaje hablado y escrito que les facilite una comunicación eficaz con los demás, reconociendo símbolos de la escritura para que interpreten los textos que ven y así plasmar sus ideas de forma natural, creativa disfrutando de la lectura y la escritura.

Incentivar esta actividad de manera didáctica y lúdica en el aula puede ayudar a enriquecer las destrezas cognitivas como nos indica Bravo (2016), “las habilidades del pensamiento le permiten a la persona apropiarse de los conocimientos y de los procesos cognoscitivos para aprovecharlos en una determinada situación” (p. 46), Por consiguiente, se busca que el cofre lectoescritor estimule el interés, la creatividad y la innovación con el uso de material como tarjetas lectoras en donde se relaciona imagen- palabra, para ser escritos con alfabeto móvil elaborado en tapas de gaseosa que tienen letras del abecedario o cubetas de huevos con palos de paleta donde aparezcan estas grafías, procedimiento que se llevará a cabo con otros elementos concretos de su entorno, favoreciendo la manipulación, la conciencia fonológica y el avance de la conciencia metalingüística.

Al apropiarse del conocimiento con las estrategias que ofrece el cofre lectoescritor, el estudiante accederá al aprendizaje significativo como lo menciona Ausubel (2012) “la enseñanza efectiva solo puede surgir cuando los nuevos conocimientos le dan significado a los que ya se tienen” (p. 30).

Desde esta perspectiva, el alumno podrá salir del trabajo repetitivo de actividades de lectoescritura centradas en el uso de las cartillas convencionales y las planas que da lugar a un proceso de aprendizaje poco representativo que genera apatía (aprendizaje mecánico) por

tanto crear herramientas didácticas y manipulativas que capten la atención, sean reveladoras y respondan a las necesidades de los niños, nos ayudará a encontrar ese aprendizaje significativo en el aula.

En la medida en que se relaciona su aprendizaje con el entorno, se pueden ir diseñando actividades variadas de lectoescritura donde esté presente el movimiento, el juego y la innovación de los alumnos al involucrarse de forma espontánea y representativa en la composición de palabras, frases y textos relacionados con su entorno.

Este escenario ofrecerá la oportunidad de enriquecer sus conocimientos cognitivos como lo menciona Borrero (2008) “el aprendizaje de la lectoescritura emana de un proceso cognoscitivo” (p. 120), que puede ser fortalecido por las herramientas tecnológicas que como asegura Toro (2017) “las TIC pueden incrementar y conducir positivamente el proceso educativo” (p. 629), teniendo en cuenta estas premisas se enriquecería nuestra estrategia el cofre lectoescritor.

Lo expuesto anteriormente permite generar herramientas de aprendizaje para las escuelas multigrado, las cuales se caracterizan por ser instituciones en las que se tiene un docente por aula, quien se encarga de atender estudiantes con diferentes edades y niveles educativos, donde se encuentran niños con diversos ritmos de aprendizaje.

En este sentido se dan escenarios diversos como en sus familias donde sus padres prestan poca atención en orientar y apoyar el proceso escolar, debido a que permanecen todo el día en la labor agrícola incluyendo el cuidado del ganado y llegan fatigados o cansados de su trabajo; además algunos no poseen alfabetización.

Por otra parte, la carencia de textos y materiales educativos para las aulas multigrado, la atención dispersa de los estudiantes debido a la heterogeneidad que se vive dentro de las aulas en cuanto a edades, temáticas, diferentes ritmos de aprendizaje situaciones que afectan a los niños de preescolar y primero debido al tiempo limitado para la enseñanza efectiva que tiene la docente de un aula multigrado donde su atención debe centrarse en la enseñanza de 6 grados.

Todas estas situaciones hacen dispendiosa la formulación y el desarrollo de las actividades académicas, pues el tiempo para cada estudiante es reducido; se busca entonces la posibilidad

de generar una estrategia pedagógica que apunte a un trabajo con el uso de material didáctico, manipulativo y tecnológico que mantenga interesados a los estudiantes y a su vez permita que el docente obtenga tiempo de calidad con los otros grados que están a su cargo.

Teniendo en cuenta esta situación, se plantea esta propuesta para mejorar en los procesos de lectoescritura de forma significativa y brindar herramientas que pueden adaptarse a diferentes ámbitos educativos.

## 1.2. Objetivos del TFM

### 1.2.1. Objetivo general

Mejorar la lectoescritura a partir de las estrategias y actividades significativas conducidas por el cofre lectoescritor en niños de grado primero (6 a 7 años).

### 1.2.2. Objetivos específicos

- Generar la ampliación del vocabulario con nuevas palabras, frases y pequeños textos a partir de las actividades de aprendizaje significativo con situaciones comunicativas reales.
- Mostrar actividades digitales que promuevan las habilidades de comprensión, interpretación, organización y producción de textos verbales y no verbales utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Crear herramientas concretas, sensoriales y didácticas que estimulen el uso creativo de la lectoescritura en la producción de léxico.
- Originar habilidades y competencias propias de la lectoescritura con actividades lúdicas y manipulativas que mejoren la expresión oral y escrita.

## 2. Marco teórico

*El cofre lectoescritor, una estrategia lúdico-pedagógica para mejorar los procesos de lectura y escritura* apoya su base teórica en las siguientes temáticas: la lectoescritura, conciencia fonológica, conciencia metalingüística, estrategias lúdico-pedagógicas, beneficios de las estrategias lúdico-pedagógicas en el aula y el cofre lectoescritor.

### 2.1. La lectoescritura

Para iniciar en este proceso de la lectoescritura los estudiantes han de pasar por cuatro niveles fundamentales que le han de servir para estructurar, reflexionar y autocorregirse en este proceso se pasan por las siguientes etapas

**PRE SILÁBICO:** Los estudiantes realizan garabatos e interpretan “libremente”. No existe una relación entre lo que escriben y las unidades sonoras del lenguaje. No hay correspondencia entre las letras y sus sonidos

**SILÁBICO:** en este período los niños y niñas realizan los primeros esfuerzos en dar a cada letra un valor fonético, descubre el valor de las palabras y las silabas, utiliza con mayor frecuencia las vocales y hace uso de algunas letras.

**SILÁBICO ALFABÉTICO:** etapa en la que los niños y niñas realizan paralelamente estos dos niveles produciéndose un choque constante entre su realidad fonética y la información escrita recibe de su entorno. Escribe grafías que eventualmente las representa en silabas o fonemas.

**ALFABÉTICO:** sus escritos tienen una conexión entre grafemas (letras), fonemas (sonido), y aun su escritura no es totalmente legible. (Ferreiro, 2015, p. 2)

De acuerdo con lo citado, los estudiantes descubren e inventan grafías, garabatos para personificar los objetos que ven e inician una valoración de lo que para ellos es considerado escritura, aunque no tengan conciencia de este proceso.

En la etapa silábica se explorarán posibilidades en sus grafías, aunque cuentan con letras fijas en su repertorio como las vocales van agregando letras de acuerdo con la representación que quieren hacer de su espacio circundante por ejemplo si van a escribir “lombriz” sus letras son pequeñas lo contrario a consignar “vaca” iniciándose así en una relación alfabética entre la imagen de una palabra y su escritura.

Al iniciar el silábico - alfabético como se nos indica el niño intenta hacer una relación entre sonido - grafía, estableciendo una lógica entre silabas y letras que lo llevan a cometer errores de escritura, porque aún piensa que a cada silaba le corresponde una letra y entra en conflicto cuando la ve escrita y observa más letras como por ejemplo mariposa = aiosa, café= ae, pato=po demostrando la importancia de la sonoridad en esta época de la escritura.

De esta manera se avanza al último nivel de escritura en el que asocia correctamente fonemas con grafías, los escolares presentan pocos errores debido a que sus escritos tienen un proceso de acercamiento a la lengua escrita desde la relación entre la combinación entre letras y sílabas para formar palabras convirtiéndose en el punto de llegada de nuestra propuesta pedagógica.

El desarrollo de la lectoescritura relata un proceso de evolución constante entre error y corrección, necesario para que los estudiantes aprendan las reglas básicas de los sistemas convencionales del lenguaje en donde el hablar, leer, escribir y escuchar les ayudará a intensificar los conocimientos y enriquecer la lógica, la creatividad y la expresión.

Jalonar este proceso de lectoescritura en la etapa de alfabetización desde la escuela de una forma sencilla, con un ambiente de comunicación, interacción y pertinencia al contexto del estudiante nos permitirá ver que esta etapa pasará de ser un proceso complejo a simple.

La utilización de una estrategia lúdica y manipulativa como la de recopilar en el cofre lectoescritor puede ayudar a manejar los sistemas lingüísticos y contar con oportunidades de leer y escribir.

La lectura y escritura son dos conceptos básicos, reconocidos como elementos indispensables que apoyan las actividades pedagógicas propuestas, para desglosar estos conceptos se evocará lo que señala Ferreiro (2001) la escritura es la expresión de la lengua que esta simbolizada por la reproducción de grafías de sus componentes sonoros tal afirmación nos indica que esta representación permite consignar por medio de signos lingüísticos lo que pensamos o sentimos y esta se da a conocer como nos lo ilustra Kaufman (2007) al indicarnos que “ la escritura tiene símbolos gráficos ,cuyo discernimiento permite conocer sus unidades (letras, signos, fonemas, palabras...) y las reglas por las que se orientan las relaciones entre ellos” (p.19).

De esta manera este sistema permite que los estudiantes inicien su aproximación a las competencias comunicativas, indispensables para comunicarse entre pares.

Al entender estas reglas convencionales de la escritura los alumnos se aproximan a la escritura al transferir al papel las palabras o frases que representen sus ideas y pensamientos sobre la información que le ofrece su entorno social, familiar y escolar, la escuela por tanto tendrá la opción de ayudar a procesar y desarrollar esta etapa alfabética de forma natural ayudando a optimizar la construcción de la lengua escrita en los estudiantes.

En cuanto a la lectura Kaufman, (2007) señala que leer permite la compresión de un texto y determina el uso del lenguaje escrito con elementos del entorno, proceso que permite atraer al aula la lectura entre pares, de pequeños cuentos producto de las vivencias narradas a partir de su cotidianidad, el docente ayudará a transformar en escritos e historietas que enriquezcan esta propuesta.

La lectura como una herramienta más del cofre lectoescritor brinda información al estudiante, permitiéndole organizar el propio aprendizaje desde diferentes medios como lo afirma Ferreiro (2001) la lectura como “una combinación heterogénea de información de distintas fuentes, con el único propósito de darle significado a lo mencionado lingüísticamente” (p.85).

De este modo, las lecturas realizadas por los estudiantes están influenciadas por el entorno social, los adultos les acercan al proceso lector generándoles las primeras pautas en este proceso, con la participación de los padres de familia se le da una mirada activa a la lectura; teniendo en cuenta que son quienes intervienen como los primeros alfabetizadores de los niños y de una u otra forma brindan las primeras pautas, con que los estudiantes llegan al aula alimentando unos presaberes que el docente ha de aprovechar en los procesos de lectura para introducir su realidad al contexto educativo.

Relacionando esta información con los contenidos que propone el plan curricular del área para el grado primero como afirma Pérez (2010) los infantes están en constante relación con los textos antes de iniciar formalmente el proceso de lectura; elemento que se aprovecha a nivel educativo para que los niños exploren la lectura desde el punto de vista lúdico desde las rondas, trabalenguas, las canciones, los cuentos literarios, las retahílas y los cuentos de

pictogramas entre otros elementos que les va abonando el inicio en las actividades de la lengua en el aula de forma espontánea y progresiva asumiendo que:

La lectoescritura en el ambiente escolar es considerada un elemento complejo en el que intervienen símbolos y significados que suponen un aprendizaje gradual, que ha de ser presentado por la escuela como una etapa de estímulo y curiosidad que despierte en los estudiantes el anhelo por aprender a leer y escribir. (Suárez, 2014, párr.1)

Por esta razón, la lectura y la escritura se planteará de forma creativa retomando elementos de su medio como la vida en: su casa, escuela y en el entorno para diseñar, crear y recopilar estrategias que les permitan a los estudiantes adquirir destrezas lectoescritoras de forma real y significativa como lo sostiene Doman (1990) citado en Bustillo (2017) al indicarnos que “leer establece una de las labores más importantes del cerebro del hombre que representa una función vital para su vida, ya que depende de esta habilidad para adquirir cualquier aprendizaje”(p.15).

Por lo tanto podemos explorar esta información y convertirla en conocimientos que ayuden a fortalecer las capacidades de hablar, escuchar y escribir como lo determina Campo (2002) el proceso lectoescritor involucra la expresión verbal en un proceso natural y la escrita como un elemento convencional que se combinan activamente, habilitando a los estudiantes en el reconocimiento de las palabras escritas desde sus conocimientos previos combinándolos con el nuevo vocabulario que se ha de conocer en el aula a través de un trabajo continuo que le asegure al alumno la conciencia fonológica.

La correcta escritura de palabras según Reyzábal (2001) “ las habilidades verbales que requieren el código oral han de desarrollarse y optimizarse mediante actividades continuas, precisas y permanentes” (p. 61), que se realizan en el salón usando la variedad de estrategias que ofrece el cofre lectoescritor para llevar al estudiante a una construcción significativa de palabras, frases y textos sencillos que estén relacionados con su vida diaria en donde los alumnos aprenden usando lo que saben de una manera práctica al utilizar y compartir estos materiales.

Entrando a una nueva etapa como lo mencionan Ferreiro y Teberosky (2007) “el lenguaje escrito es un elemento de uso social, con una coexistencia social”(p.25), hecho innegable ya que como seres sociales necesitamos de esta influencia para tener acceso a la comunicación e información y así mejorar la interrelación que los estudiantes sostengan con el medio en que habiten, adquiriendo vocabulario y evolucionando en pensamiento para entender el sistema lingüístico que el área de lenguaje les ofrece.

## 2.2. Conciencia fonológica

La conciencia fonológica según Núñez y Santamarina (2014) “es la habilidad de reflexionar sobre los elementos estructurales del lenguaje oral y escrito en cuanto al uso y manejo que le damos a las grafías, silabas, fonemas y palabras para formar nuevas unidades léxicas” (p.86).

Por lo tanto, es relevante mencionar la misma ya que los estudiantes reconocerán, comprenderán las grafías, los sonidos de los fonemas y por ende la conformación de palabras y frases para una adecuada significación de sus textos producidos.

Permitiéndoles reconocer sonidos que tienen los elementos del lenguaje oral, ayudándoles a comprender la escritura correcta de las palabras donde la imagen será el elemento básico ya que les admite tener, retener con mayor facilidad la pronunciación del nombre que se le asigna y la forma correcta en que se escribe.

## 2.3. Conciencia metalingüística

La metacognición definida como la conciencia que se tiene del propio aprendizaje es aquello que permite reflexionar sobre lo que se aprende, memoriza, cree y piensa, ayudando a encontrar los propios niveles de conocimiento identificando así habilidades y deficiencias cuando se debe enfrentar actividades de enseñanza como la lectoescritura; ayudando a ubicar efectivamente estrategias que puedan optimizar los conocimientos distinguiendo lo que se ha interiorizado y se ha hecho propio.

Usar la metacognición en el aula podría incentivar a que los estudiantes se inclinen a ser autónomos, críticos, capaces de abordar tareas de lectura y escritura con pensamiento propio,

de acuerdo con sus ritmos de aprendizaje y así darle sentido a aquello que lean y escriban diariamente.

Por otra parte, la conciencia metalingüística permite la reflexión e introspección del lenguaje y las habilidades que el estudiante posee para saber escribir y leer las grafías, palabras y pequeños textos, según Jakobson (2004) “la metalingüística hace parte de las distintas funciones que tiene el lenguaje, teniendo como objetivo hablar de su propia lengua” (p. 638), De acuerdo con el enunciado el docente en el aula busca acercar al estudiante de una forma formal a aprender la correcta pronunciación y combinación de grafías que le ayuden a expresar sus ideas a nivel oral y escrita.

En la medida que se desarrolle las habilidades de reflexión en los estudiantes sobre su propio lenguaje se podrá tener un concepto claro sobre la importancia que posee la

metalingüística como un elemento que está firmemente unida al uso verbal, tanto en situaciones cotidianas como en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando así la comunicación, la adquisición de nuevos conocimientos del lenguaje humano y el uso de estas en las siguientes situaciones:

En el léxico cotidiano, por ejemplo, cuando preguntamos, comprobamos, y pedimos explicaciones sobre un enunciado.

De forma particular, cuando revisamos un texto de forma oral y escrita, y sin intervención del oyente, repetimos discursos, nos auto interrumpimos, reformulamos, creamos pausas, dudamos... en todos estos momentos seguramente estamos generando una serie de operaciones metalingüísticas que nos guían a la autocorrección para expresarnos mejor.

En la reflexión metalingüística que se realiza en todo proceso de enseñanza del lenguaje; porque una de las formas en que estudiamos consiste en dialogar de cómo se habla, razonar sobre el idioma, darles nombres a los objetos y funciones.

(Cots, 2004, p. 639)

En el contexto del aula el docente puede generar material concreto y digital que permita atraer al estudiante a realizar una reflexión metalingüística, cada vez que efectúe una composición escrita y oral para así crear conciencia fonética del vocabulario adquirido y poder de forma natural hacer explícitas sus producciones y discursos lingüísticos.

## 2.4. Estrategias lúdico – pedagógicas

Las estrategias lúdico – pedagógicas son herramientas didácticas que el docente busca, crea y selecciona para que las actividades realizadas dentro del aula sean para los estudiantes interesantes, entretenidas, dinámicas, innovadoras, permitiendo el movimiento y desarrollo de la creatividad a través de las estrategias las cuales,

son todas las actividades que realiza el docente con la intención de facilitar la enseñanza y el estudio de las distintas áreas del aprendizaje en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples métodos y fórmulas deben afirmarse en una buena formación teórica de los profesores, pues en la teoría vive la creatividad indispensable para conducir el agitado proceso de enseñanza. (Moreno, 2008, p. 26)

Por ende, el maestro ha de estar en una continua búsqueda de actividades que estén a tono con las necesidades de sus estudiantes y de su entorno más cercano, como es el del aula, así pues es importante adecuar su mobiliario, textos, elementos de multimedia, materiales didácticos y manipulativos para despertar el interés hacia el aprendizaje en este caso despertando su curiosidad para ser participantes activos del proceso lectoescritor, sin dejar de lado el componente lúdico que está inherente en los niños y la pedagogía como

requisito indispensable del ser humano, para manifestarse de diferentes maneras, de vivir, de disfrutar emociones, de explorar el entretenimiento, la recreación, el esparcimiento, que nos llevan a disfrutar, reír, gritar, a ser, convirtiéndose en una efectiva fuente productora de emociones. (Yturralde, 2018, p. 31)

Si como estudiantes profesan diversión al aprender, su conciencia metalingüística será fortalecida, pues los conocimientos serán significativos y aplicables a los procesos del lenguaje.

El cofre lectoescritor, una estrategia lúdico-pedagógica para fortalecer procesos lectoescritores, estará en constante construcción permitiendo creación continua de estrategias, herramientas didácticas facilitando un aprendizaje significativo a partir de la lectura y escritura de acuerdo con la flexibilización que da el capítulo 2 artículo 77 sobre autonomía escolar

Según los límites establecidos por esta ley y el proyecto educativo institucional se brindan las herramientas de independencia institucional para incentivar al interior de

ella la organización de las áreas fundamentales del conocimiento en especial lo referente a las enseñanzas definidas para cada nivel, métodos y organización de actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional. (ley 115, 1994, p. 42)

En este sentido la libertad se hace efectiva en la innovación y creación de la estrategia lúdico – pedagógica del cofre lectoescritor en pro de la enseñanza significativa de nuestros estudiantes de acuerdo con las necesidades educativas y pedagógicas de los alumnos.

## 2.5. Beneficios de las estrategias lúdico – pedagógicas en el aula

El uso de herramientas de estrategias en el aula potencia el aprendizaje significativo, mantienen el interés y generan curiosidad en el aprendiz como lo revela Ausubel en lo citado por Ponce (2004) el educarse es adherir competencias a los aprendizajes ya existentes a través de diferentes estrategias en la construcción de un nuevo conocimiento.

Si el profesor en el aula presenta varias actividades implicando elementos concretos, manipulativos, didácticos y tecnológicos con el objetivo de fortalecer la lectoescritura al ofrecer en su enseñanza las grafías, fonemas y palabras de diferentes formas encaminando al estudiante hacia una conciencia lingüística de su aprendizaje de una manera natural interpretando, procesando y comprendiendo, aquello que su entorno inmediato le ofrece y así plasmarlo en sus productos escritos con sentido.

Las estrategias lúdico pedagógicas en el aula permiten: centrar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades comunicativas, avanzar a su propio ritmo, promoviendo la flexibilización en los procesos lectoescritores, suscitan la lúdica en la interacción con sus pares, maestro y material educativo, genera el aprendizaje significativo al realizar sus actividades con temáticas de su entorno real, facilita la utilización de variedad de recursos que le ayudarán a optimizar su formación y retroalimentarse constantemente con las observaciones y estrategias que le ofrece su docente.

## 2.6. El cofre lectoescritor

Consiste en un baúl de cartón, construido por los niños direccionados por la docente titular, en el cual se depositarán instrumentos pedagógicos que permitirán una planeación con diseño de insumos didácticos plasmados en las estrategias para el aprendizaje de la lectoescritura con materiales reales, que ayuden a desarrollar aprendizajes a través de la manipulación y la observación con elementos concretos.

Esta propuesta nos da la oportunidad de apoyarnos en pedagogos como Freinet (2013) quien nos da a conocer referencias lúdicas de creación constante del alumno como

el texto libre que es un instrumento que nace de la vida natural de los infantes que permite el desarrollo del pensamiento del pequeño de modo independiente y creativo, visible a través del diario escolar que posee la recopilación de escritos libres realizados por los niños e impresos en la técnica de la imprenta que exigen la colaboración de todos, para elaborar un producto que pueda ser conocido y distribuido en la escuela como medio local de correspondencia. (p. 23)

Al enriquecer el vocabulario con materiales didácticos producidos por los niños como modelados, dibujos, cuentos, frases, mini álbum o diccionarios que contengan familias de palabras con elementos que sean de su entorno, facilitando la producción creativa de los niños y la participación constante del docente como ente orientador y promotor del proceso lectoescritor.

Teniendo en cuenta, que los estudiantes además de aumentar su léxico a través de composiciones escritas también han de llegar al proceso de escritura y lectura con otros tipos de materiales como los que se pueden ofrecer por medio de los sentidos (vista, gusto, oído, olfato, tacto...) como indica Montessori (2015)

los materiales para la escritura requieren una maduración fina que les ayude a reconocer las letras y sus fonemas con elementos táctiles y alfabetos móviles como fichas con letras pegadas en papel de lija en cursivas, mayúsculas y minúsculas, alfabetos con letras en cartulina de diferentes tamaños y abecedarios móviles de madera en imprenta y cursiva. (p.22)

Desde este punto de vista los instrumentos de manipulación que se ofrecen al estudiante han de fortalecer el desarrollo de su aprendizaje por medio de la experimentación, uno de ellos es la fábrica de palabras donde en una cubeta de huevos con palos de paleta que tendrá letras sueltas del alfabeto se formaran nombres de objetos reales o imágenes.

Otros elementos que permiten esta premisa son la creación estética en la que el niño puede manipular y combinar para formar nuevos elementos lingüísticos; como las tapas de gaseosa tubos o vasos a los cuales se les pegarán silabas o letras, plastilina, harina de trigo, arcilla entre otros elementos que afiancen su motricidad fina y creatividad en la elaboración de figuras, letras, palabras y formas que se relacionen con las producciones de escritura y lectura.

Un nuevo componente que tiene el cofre es el juego visto como

un elemento didáctico que puede ser convencional o no estructurado, que ofrece a los estudiantes, el pretexto de adoptar actividades y pensamientos, para desarrollar su curiosidad, comunicar sus experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la imaginación, la enseñanza y la emoción, reforzar su autoestima y autonomía, inventar, investigar, percibir, y relacionar los nuevos hallazgos con prácticas vividas y así crear nuevos conocimientos. (Rivera, 2013, p. 26)

Esta opción en el cofre lectoescritor permite incluir dentro de sus estrategias las rondas, canciones en karaoke que facilitan el movimiento y entrena en vocabulario, las retahílas, adivinanzas entre otras expresiones que enriquecen la conciencia fonológica y metalingüística, ya que son actividades que trabajan la lengua oral e incentivan un clima saludable al iniciar su proceso de escritura.

Por tanto, el juego es una ventana que formaliza la educación al pasar de momentos lúdicos de movimiento al entretenimiento como creación al enfatizar la premisa de que

el juego desarrolla la creatividad y despierta el interés haciendo que los alumnos observen los objetos cercanos a su realidad. Concibe a la profesora como instructora de la niñez y al infante como un ente creativo, dinámico, comprometido y mediador de su propio aprendizaje, elaborando materiales de acuerdo con sus edades y niveles de aprendizaje pasando de lo concreto a lo abstracto. (Froebel, 2013, p. 26)

En este sentido, es conveniente tener en cuenta lo ofrecido por las tecnologías de la información (TIC), las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC) que ayudan a

enlazar los contenidos de lecto escritura con elementos de innovación inmersos en juegos que motiven a los estudiantes atrayendo toda a su atención por las imágenes, sonidos, animaciones e interactividad que pueden ofrecer y ser relacionados con la lecto escritura.

Es por ello por lo que estas herramientas son esenciales para crear los alfabetos interactivos que muestran enlace al dar clic sobre la letra permitiendo ver su trazo o al tocar el ícono del juego para escuchar una canción u otra actividad interactiva con la web que presente palabras que inicien con esa letra, esta entre otras actividades de este tipo se pueden recopilar o elaborar por la docente de tal forma que se favorezca y promueva el aprendizaje lecto escritor de una forma interactiva.

Al retomar las actividades como procesos de aprendizaje de forma lúdica y significativa nos encontramos que los seres humanos no solo estamos en capacidad de retener información si no que esta se puede mejorar como afirma Piaget (2013)

Al cambiar el prototipo del niño, de un ser que almacena y absorbe conocimiento basados en la conducción de una enseñanza estímulo y refuerzo, a un individuo activo que transforma su aprendizaje desde adentro, gracias a la constante exploración del contexto que le rodea, a través de los métodos de asimilación y adaptación, que le permiten optimizar sus representaciones mentales más complejas. (p.26)

Desde este punto de vista se inicia en compañía de los estudiantes la creación de materiales que se puedan imprimir como cuentos, pictogramas, carteles, folletos, fotografías y las tarjetas lectoras (que son fichas de 10 x20 cm elaboradas en cartón o cartulina con el nombre y la imagen de objetos, animales, lugares o personas) con información del entorno que ayudarán a ampliar y afianzar el conocimiento léxico de los estudiantes.

Estas entre otras actividades harán de esta propuesta un referente de innovación que ayudará a solucionar problemáticas cotidianas de enseñanza al proponer acciones que fomenten el hábito lector, la escritura creativa, conciencia metalingüística, búsqueda constante de información que aporte interacción entre pares de alumnos y docentes.

### 3. Propuesta didáctica de innovación

#### 3.1. Presentación

Se presenta esta propuesta con el ánimo de mejorar los procesos lectoescritores en el grado primero de educación básica primaria en el área de la lengua castellana a través de la herramienta el cofre lectoescritor con materiales concretos, sensoriales, lúdicos, digitales y didácticos que al ser manipulados por los estudiantes les proporcionará un acceso fácil y rápido a la lectura y escritura de palabras y pequeños textos con sentido.

El diseño de estos insumos escolares estará en continuo proceso de elaboración, desarrollo y exploración dado que depende de las necesidades de los estudiantes y de la pregunta constante del docente ¿Qué actividades y herramientas manipulativas puedo diseñar para que sea atractivo el proceso lectoescritor? Interrogante que en ocasiones causa incertidumbre al profesor cuando se siguen temáticas tradicionales que enfatizan el uso del papel y el lápiz además de contar con pocos elementos en el aula que inviten a la creación autónoma.

Por consiguiente, se plantea crear el cofre lectoescritor con estrategias didácticas que aborden el proceso de enseñanza a partir de situaciones significativas, como las familias de palabras que pueden tener su origen en las actividades que realiza la familia en la finca o los objetos que tienen en el entorno a través del diseño de talleres que brinden la opción de crear materiales que aporten al aprendizaje, pequeñas dosis de creatividad y dinamismo a la enseñanza de la lectoescritura.

De este modo se va dotando el cofre lectoescritor con estas herramientas para que estén potencialmente activas en el aula cada vez que el estudiante las necesité.

Cabe resaltar que además de estos elementos, hemos de tener en cuenta las pautas pedagógicas que nos ofrece el sistema educativo como los estándares curriculares del área que nos indican que deben saber y saber hacer los estudiantes de grado primero en las diferentes situaciones comunicativas reales en cuanto a la comprensión, interpretación, organización y producción de textos verbales y no verbales.

Los derechos básicos de aprendizaje ofrecen una organización a los conocimientos que el estudiante debe alcanzar durante el año escolar y la malla curricular que retoma los

aprendizajes que están presentes en los DBA con actividades prácticas que buscan desarrollar en los estudiantes micro habilidades al hablar, escuchar, leer y escribir.

### 3.1.1. Marco legal

Esta propuesta pedagógica se fundamenta en las normativas que ofrece la ley colombiana frente al desarrollo de las habilidades del área de lengua castellana que están fundamentadas por la Constitución Política de Colombia (1991), promulgada el 4 de julio, artículo 67 en la que se percibe

los niños y niñas como agentes únicos que tienen acceso a la educación que estén en las aulas explorando, investigando y reflexionando sobre el conocimiento en compañía de la docente que les guía con estrategias de enseñanza para que aprendan a través de las diferentes disciplinas a percibir información que les sirva en un futuro a su formación personal y cognitiva del entorno en el que se encuentran (p.21)

En el mismo sentido, la ley 115 de Colombia (1994), del 8 de febrero por la cual se expide la Ley General de Educación, en los artículos 77, 20 literal B, 21 literal C, D y el 23 en los que se brindan las herramientas de autonomía que tiene la institución para incentivar al interior de ella la organización de las áreas fundamentales del conocimiento en especial lo referente a las enseñanzas y métodos que se pueden dar en la formación de los estudiantes, brindando así la oportunidad de crear esta estrategia para fortalecer los procesos lectoescritores de la lengua materna en los alumnos haciendo uso correcto de las competencias comunicativas relacionadas con leer, comprender, escribir, hablar y expresarse correctamente en la lengua castellana.

Con referencia al decreto 1860 de 3 de agosto de Colombia (1994), por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales, en los que se fortalece y se reafirma el sistema legal de normas relacionadas con la educación estableciendo las competencias en la prestación del servicio en la Educación a nivel nacional.

En esta propuesta se retoma el capítulo III que habla del Proyecto Educativo Institucional que contempla las áreas del conocimiento entre ellas la lengua castellana, las estrategias y proyectos que se pueden aplicar en esta asignatura.

Por último, cabe mencionar la ley 1341 de Colombia (2009) del 30 de julio en el título IV, artículo 39 en la que se dan a conocer los conceptos y principios de las TIC, que en la presente propuesta permiten establecer un vínculo de acercamiento de los estudiantes a la exploración, navegación, información y creación de herramientas interactivas que acerquen a los estudiantes a un proceso lectoescritor desde las tecnologías de la información y la comunicación.

### 3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

#### 3.2.1. Objetivo general

Diseñar actividades que mejoren las competencias lectoescritoras a través de la invención de materiales concretos, sensoriales, lúdicos, digitales y didácticos.

#### 3.2.2. Objetivos específicos

- Crear el cofre lectoescritor con las estrategias producidas por los estudiantes y el docente.
- Esbozar actividades que fomenten la conciencia fonológica y metalingüística a partir de la ampliación del léxico utilizando imágenes y situaciones comunicativas reales de su entorno.
- Desarrollar las competencias lectoescritoras con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Generar la producción de textos a partir de juegos lúdicos y didácticos que fortalezcan la creación de grafías, fonemas, palabras, oraciones y pequeños párrafos.
- Estimular el desarrollo de la creatividad usando elementos sensoriales como plastilina, alfabeto móvil, cajas de arena o harina en la creación de palabras y frases.

A continuación, narraremos el entorno en el que se desarrollará la siguiente iniciativa a partir de los siguientes epígrafes.

### 3.3. Contexto

En relación con la idea anterior se esbozará el medio en el cual se ubica esta propuesta presentando elementos institucionales, socio económicos y el contexto de aula donde se encuentran los estudiantes.

#### 3.3.1. Contexto del entorno Institucional

La presente propuesta se realizará en un municipio de Colombia situado al noroccidente del departamento de Cundinamarca que se ubica, a 88 kilómetros de Bogotá Distrito Capital. Políticamente está conformado por 1 zona urbana, 71 veredas de las cuales 14 integran su Corregimiento adjunto, cuenta con 26. 987 habitantes según Departamento Nacional de Planeación Dane (2014) contamos con el 56% de población urbana y el 44% en la ruralidad.

La Institución Educativa Departamental (I.E.D) es de carácter oficial, y hace parte del Sistema de Educación Relacional Cundinamarca (SERC) que es un proyecto educativo de autoaprendizaje formal, que parte de la realidad de cada alumno con un propósito educativo personal, respetando los ritmos individuales de aprendizaje. El estudiante es acompañado por la docente y los padres de familia para que alcance la excelencia en cada tema, exaltando sus potencialidades y desarrollando competencias intelectuales, personales, sociales y emocionales que son esenciales para la integración y compromiso con su comunidad.

Este modelo permite la innovación metodológica al docente para que enriquezca su labor pedagógica en el aula permitiendo vincular esta propuesta lúdico-pedagógica del “Cofre lectoescritor” el Colegio tiene 960 estudiantes aproximadamente en 11 sedes, dos de básica secundaria y media técnica, 2 sedes de primaria y 7 de primaria rural entre ellas la escuela en la que se desarrollará esta actividad en la actualidad cuenta con 22 estudiante distribuidos en los grados de preescolar a quinto de Educación Básica Primaria.

La Institución cuenta con recursos pedagógicos como biblioteca de aula, escuela nueva y plan semilla, computadores portátiles, de mesa y tables, acceso a internet en las 2 sede de Bachillerato y las 2 Escuelas urbanas, en lo rural a un no tenemos este servicio, video beam, equipos de sonido, entre otros materiales que enriquecen el saber pedagógico de los estudiantes.

### 3.3.2. Contexto socio económico escolar

La propuesta lúdico-pedagógica se realiza en un aula multigrado, que cuenta con una población con un nivel sociocultural o económico perteneciente a los estratos 0, 1 y 2, sus estudiantes viven en familias extensas, con bajo nivel académico que se desempeñan como agricultores, ganaderos y jornaleros al servicio de los finqueros de la región, se desplazan varias horas a pie para llegar a la Escuela ya que el servicio de transporte es muy escaso.

Se encuentran distantes de la zona urbana lo que les dificulta emplear su tiempo libre en actividades recreativas y de deporte que ofrece el Instituto Municipal de Deportes como: natación, futbol, baloncesto, ciclismos entre otros y dedican todo su tiempo a ver televisión o a ayudar a sus familias en la siembra y cuidado de animales.

Con frecuencia se dejan actividades extra-clase para vincular a los padres de familia con el proceso académico, se mantiene un contacto directo con ellos a través de notas o llamadas telefónicas.

Con las familias que forman parte de la vereda se realizan reuniones para dar informes académicos, entregar boletines, talleres de padres, jornadas de embellecimiento de la planta física y del entorno de la sede, izadas de bandera para celebrar el día Institucional, día de la familia y eventos culturales a nivel Institucional y municipal entre otras actividades.

### 3.3.3. Contexto de aula

El salón de clases posee un espacio amplio, agradable para estudiantes de un aula multigrado donde encontramos estudiantes desde grado preescolar a quinto de Educación Básica Primaria y que para el grado primero contamos con (5 niños y 5 niñas). Esta, es de color beige y café, tiene grandes ventanas que permiten la entrada óptima de luz para el desarrollo de las actividades el tablero y puerta están ubicados al lado derecho del salón. Los estudiantes están ordenados de manera grupal por grados, cada uno cuenta con su silla y comparte mesa hexagonal con los compañeros de grado. El docente tiene su propio espacio para ubicar sus pertenencias y material necesario como libros, cuaderno y guías para los estudiantes.

El aula se encuentra adaptada con rincones decorativos que han sido elaborados por la docente con ayuda de padres de familia y estudiantes. Algunos de estas decoraciones son: horario de clases, metas u objetivos de la clase, calendario con cumpleaños de cada estudiante, la biblioteca, semáforos de metas, libros leídos, mis creaciones entre otros.

Esta propuesta del cofre lectoescritor está dirigida al grado Primero, que en la actualidad cuenta con 10 estudiantes, 5 hombres y 5 mujeres, cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años son escolares respetuosos, inteligentes y que les gusta aprender, pero que en casa no cuentan con el apoyo extraescolar que requieren debido a las jornadas de trabajo que tienen sus padres lo que no les permite un acompañamiento oportuno y asertivo en el ámbito escolar. Situación que permite aplicar esta propuesta al modelo Educativo SERC porque el estudiante avanza a su ritmo, a la medida de sus capacidades y se tiene en cuenta el progreso del estudiante de acuerdo con sus ritmos de aprendizaje.

Cabe considerar, que además del contexto se han de desarrollar acciones que fortalezcan estos espacios de aprendizaje a través de una serie de prácticas en el aula como se relaciona a continuación.

### 3.4. Actividades

#### 3.4.1. Organización curricular del área

Esta propuesta emana del área de lengua castellana y busca fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de grado primero en lectoescritura según los estándares curriculares, los derechos básicos de aprendizaje (DBA) y la malla curricular referentes académicos que se presentan a nivel nacional como fuentes de información para que cada Institución Educativa los pueda asignar en sus planes de estudio durante el año escolar de acuerdo con los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes.

Esta esbozada en ocho (8) talleres con actividades que estimulan la competencia comunicativa, conciencia fonológica, metalingüística, acrecentando el desarrollo del léxico y que pueden ser aplicados en distintos entornos teniendo en cuenta las características de cada población.

Los materiales que se proponen para el desarrollo de dichas actividades son maleables de tipo sensorial tales como plastilina, alfabeto móvil, cajas de arena o harina y con ellos se propone crear palabras y frases, estimulados a través de la lúdica apoyándose en rondas, canciones y el uso de la TIC ambientando el proceso lectoescritor.

Por tanto, los contenidos que se presentan en las siguientes tablas serán de utilidad en la presente propuesta porque estarán inmersos en los talleres cuando veamos el beneficio de este material a nivel pedagógico.

Se debe tener en cuenta que los estándares básicos del área de castellano están generados por ciclos escolares que van de 1 a 3 y de 4 a 5 grado de educación básica primaria, así expondremos los de los primeros grados.

**Tabla 1. Estándares básicos de calidad en lenguaje para el grado primero**

Producción textual (hablar y escribir)	Interpretación textual (comprender e interpretar)	Estética del lenguaje (explorar la literatura)	Otros sistemas simbólicos (leer símbolos)	Ética de la comunicación (entender cómo y para qué comunicarse)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Producir textos orales que respondan a distintos propósitos comunicativos.</li> <li>- Producir textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender textos que tengan diferentes formatos y finalidades.</li> <li>- Reconocer los medios de comunicación masiva y caracterizar la información que difunden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender la información que circula a través de algunos sistemas de comunicación no verbal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los principales elementos y roles de la comunicación para enriquecer procesos comunicativos auténticos.</li> </ul>

Fuente: (Estándares para la excelencia en la educación, 2006, p. 59)

**Tabla 2. Derechos Básicos de aprendizaje (DBA)**

DBA Versión 1	DBA Versión 2
<p>Identifica los sonidos y letras en mayúsculas y minúsculas que corresponden a las letras del alfabeto.</p> <p>Asocia palabras habladas con palabras escritas sin el apoyo de imágenes.</p> <p>Identifica letras, palabras y oraciones, Clasifica palabras en categorías.</p> <p>Pronuncia cada sonido y escribe cada letra de palabras de dos y tres sílabas.</p> <p>Reconoce sonidos de grafías iniciales y finales de las palabras.</p> <p>Combina fonemas para formar palabras con y sin sentido.</p> <p>Describe objetos comunes y eventos usando vocabulario general y específico.</p> <p>Reconoce la dirección en que se presentan las palabras en un texto escrito (Izquierda a Derecha) y de arriba hacia abajo.</p> <p>Reconoce que las oraciones habladas y escritas están hechas de palabras separadas.</p> <p>Lee en voz alta y con progresiva fluidez</p> <p>Usa referencias como el título y las ilustraciones para comprender un escrito</p> <p>Organiza los eventos de una historia en la secuencia correcta.</p> <p>Reconoce el tema, los personajes y el lugar en el que sucede una historia.</p> <p>Cuenta con sus propias palabras un texto informativo leído por la/el docente.</p> <p>Escribe oraciones simples que inician con mayúscula y terminan en punto final.</p>	<p>Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea.</p> <p>Relaciona códigos no verbales, como los movimientos corporales y los gestos de las manos o del rostro, con el significado que pueden tomar de acuerdo con el contexto.</p> <p>Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica.</p> <p>Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos.</p> <p>Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.</p> <p>Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen.</p> <p>Enuncia textos orales de diferente índole sobre temas de su interés o sugeridos por otros.</p> <p>Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes</p>

Fuente: (DBA, 2016, p. 1- 2, 10-11)

**Tabla 3. Micro habilidades de la Malla Curricular para el grado primero**

COMPRENSIÓN/ LEER	PRODUCCIÓN/ ESCRIBIR	ADQUISICIÓN DEL CÓDIGO ESCRITO/ESCUCHAR	HABLAR
<p>1. Lee palabras y textos</p> <p>2. Usa el contexto para reconocer el significado de las palabras</p> <p>3. Predice contenidos del texto a partir de los títulos, subtítulos e imágenes que los acompañan.</p> <p>4. Reconoce el tema, los personajes, el lugar y algunas acciones que suceden en la historia.</p> <p>5. Identifica información explícita en textos narrativos, descriptivos, informativos, instructivos, argumentativos y expositivos.</p> <p>6. Organiza la secuencia de eventos de una narración.</p> <p>7. Identifica causas y consecuencias en textos narrativos e informativos.</p> <p>8. Identifica el orden lógico de las acciones que se enuncian en un texto instructivo.</p> <p>9. Identifica las características de personas, personajes, animales y situaciones en textos descriptivos y narrativos.</p> <p>10. Reconoce, diferencia y recuerda al autor y al ilustrador de un texto.</p> <p>11. Reconoce la estructura de los textos que lee.</p> <p>12. Identifica la intención comunicativa que tiene el autor de un texto.</p> <p>13. Clasifica libros por categorías, con la ayuda del docente y empleando algunas convenciones, en espacios como la biblioteca escolar.</p> <p>14. Lee textos en voz alta para adquirir progresivamente destrezas en el ritmo, entonación y las pausas.</p>	<p>1. Escribe con letra comprensible y, con ayuda del docente, separa las palabras por medio de espacios.</p> <p>2. Escribe palabras que inician o finalizan con una determinada letra y las utiliza para participar en juegos, en la creación de textos líricos y en situaciones de clase.</p> <p>3. Incorpora en la escritura el nuevo vocabulario aprendido.</p> <p>4. Escribe textos en los que narra eventos, expresa emociones y sentimientos, indica instrucciones y describe objetos o situaciones.</p> <p>5. Escribe textos manteniendo el tema del escrito.</p> <p>6. Escribe diferentes tipos de texto teniendo en cuenta su estructura.</p> <p>7. Complementa sus producciones escritas con gráficos, dibujos y esquemas simples.</p>	<p>conciencia fonológica</p> <p>1. Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras, cuando corresponden</p> <p>2. Identifica los sonidos que componen las palabras cuando une, separa, omite, agrega y sustituye sus fonemas y sílabas.</p> <p>3. Reconoce las diferencias de sonido en palabras parecidas.</p> <p>4. Reemplaza palabras que escucha por otras que rimen con ella</p> <p>5. Identifica palabras que riman entre sí luego de escuchar un texto.</p> <p>6. Reconoce que una palabra puede estar compuesta por una o varias sílabas.</p> <p>ESCUCHAR</p> <p>1. Reconoce los temas y las intenciones en textos y en conversaciones cotidianas.</p> <p>2. Recupera información explícita de los textos que oye o que le leen.</p> <p>3. Relaciona los textos que le leen con experiencias personales.</p> <p>4. Sigue instrucciones orales que le permiten realizar una tarea.</p>	<p>1. Describe roles de personas de su vida cotidiana y de personajes de textos literarios.</p> <p>2. Describe lugares, situaciones, animales y objetos, atendiendo a sus características y elementos que los componen.</p> <p>3. Participa activamente en conversaciones en las que expresa sus ideas, plantea preguntas, respeta el turno de habla y responde a lo dicho o preguntado por otros.</p> <p>4. Interactúa con otros en situaciones en cotidiana y narrar sucesos.</p> <p>5. Ordena lo que quiere decir para expresar sus ideas.</p> <p>6. Usa el nuevo vocabulario aprendido para expresar sus ideas con precisión.</p> <p>7. Recita o lee con entonación rimas, canciones y trábalenguas.</p> <p>8. Habla frente a sus compañeros con volumen audible y con pronunciación adecuada.</p> <p>9. Produce textos orales atendiendo a las características de la situación</p>

Fuente: (Mallas de aprendizaje, 2016, p. 12-13)

### 3.4.2. Talleres propuesta pedagógica

**Tabla 4. Creando nuestro Cofre lectoescritor**

Taller N° 1		Grado: primero							
Objetivo	Crear y decorar el cofre lectoescritor donde se depositarán las estrategias de lectura y escritura.								
Estándar	Sigue instrucciones orales que le permiten realizar una tarea								
Derechos básicos de aprendizaje	Adquiere nuevo vocabulario a partir de una situación comunicativa.								
Malla de aprendizaje (micro habilidad)	Incorpora en la escritura el nuevo vocabulario aprendido.								
Desarrollo de actividades									
Inicio	Desarrollo		Cierre						
Se iniciará la actividad en grupo cantando la canción (Saco una manita y la pongo a bailar), luego dirigirlos a la creación de un cofre, incentivándoles a través de preguntas como: ¿qué es un cofre?, ¿para qué se usa?, ¿nosotros lo podemos utilizar?, ¿Qué podemos guardar en él? Después de motivar su curiosidad el profesor les indicará como realizar el cofre con una caja de cartón que será decorada, teniendo en cuenta el nombre de los elementos usados posteriormente se elaborará un minidiccionario.	En subgrupos seleccionarán la caja e iniciarán la decoración con pedacitos papel periódico pegándolos en su parte exterior y cuando se seque la pintarán de colores, luego la titularán el cofre lectoescritor. Ya decorado se iniciará con los niños un diálogo sobre los elementos usados, en la medida que participan los niños el maestro escribe los nombres en el tablero: cofre, caja, cartón, colbón, papel periódico, temperas, pincel; después se procederá a elaborar un minidiccionario con estas palabras y para ello tomarán una hoja de block tamaño carta la doblarán en 4 partes la recortarán según indicaciones para formar un minilibro.		El docente les indicará a los estudiantes que en los subgrupos previamente establecidos creen el minidiccionario y que para ello escriban los nombres de los elementos usados y realicen un dibujo y lo coloquen para que sea más llamativo, luego en común acuerdo elegirán un nombre para el minidiccionario. Posteriormente cada grupo expondrá su actividad comentando los objetos utilizados respondiendo a los siguientes interrogantes ¿qué elementos uso?, ¿Cómo se llaman? Y ¿para qué se usan? Finalmente, se les indicará que el cofre es para que guardemos todos los elementos que creamos y utilicemos en las próximas sesiones.						
Recursos	Tiempo estimado								
Concretos	humanos	inicio	Desarrollo	Cierre	Total				
Cajas grandes de cartón, silicona, tijeras, bisturí, periódico, colbón, agua, pinceles, cinta transparente, marcadores, temperas, hojas de bloc, colores, lápiz, grapadora, ganchos.	Docente estudiantes	60 minutos	60 minutos	60 minutos	3 horas				

Fuente: creación propia

**Tabla 5. Fábrica de palabras**

Taller N° 2		Grado: primero				
Objetivo		Diseñar la fábrica de palabras para ampliar el léxico a partir de la escritura y lectura de imágenes del entorno.				
Estándar	Producir textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas					
Derechos básicos de aprendizaje	Identifica los sonidos que corresponden a las letras del alfabeto. Reconoce todas las letras del alfabeto en mayúsculas y minúsculas. Combina fonemas para formar palabras con y sin sentido.					
Malla de aprendizaje (micro habilidad)	Usa el contexto para reconocer el significado de las palabras Incorpora en la escritura el nuevo vocabulario aprendido					
Desarrollo de actividades						
Inicio	Desarrollo		Cierre			
Se comenzará recordando el abecedario con el interrogante ¿qué cosas comienzan con “A”? mencionando 2 palabras con cada grafía hasta terminar con todas las letras de alfabeto. Enseguida en grupo el docente les indicará escribir el alfabeto en palos de helado, por un lado en minúsculas y al respaldo en mayúsculas ya realizada esta etapa crearemos una fábrica de palabras utilizando cubetas de huevo, se les indagará ¿Qué es una fábrica?, ¿qué actividades realizamos en ella?, ¿será posible crear una de palabras?, después del diálogo iniciaremos la creación, para ello usaremos las dos cubetas de cartón de 30 unidades, pegando en su base un cartón o cartulina, luego los estudiantes pintan y decoran el mismo procedimiento se hace con la cubeta de 12 unidades ya listas se ubica en la cubeta de 30 unidades los palitos de helado con el abecedario en forma vertical. Finalmente se titulará con el nombre fábrica de palabras.	Retomando la actividad se iniciará un diálogo con los alumnos sobre los animales que tienen en casa y se nombrarán sus características (¿dónde vive?, ¿cómo es?, ¿de qué se alimenta?) en la medida que los estudiantes participan el profesor anotará los nombres en el tablero y en las tarjetas lectoras (foto y nombre) de los animales y les dirá que con la ayuda de la fábrica de palabras se formaran los nombres de los animales vistos, para este ejercicio los niños tomarán las tarjetas y las ubicarán en la cubeta de 12 huevos para formar el léxico de acuerdo con la imagen del animal con palitos de helado e inmediatamente leerán en voz alta la palabra formada. .		Finalmente, el docente les mostrará imágenes grandes de los animales visto y les preguntará ¿quién recuerda cómo se escribe su nombre?, el estudiante pasará al tablero escribirá el vocabulario y el docente realizará la corrección a que tenga lugar o le felicitará por su correcta escritura.  Se realizará lectura de las palabras escritas y el profesor irá mostrando la imagen que le corresponde. Se dará una medalla incentivando a los estudiantes que mayor número de palabras recuerden de este proceso.			
Recursos	Tiempo estimado					
Concretos	humanos	inicio	Desarrollo	Cierre	Total	
Cubeta de huevos 2 de 30 y 1 de 12 unidades, Temperas, palos de helado, un marcador, cartulina, lápiz, colores, papel periódico, silicona, pinceles, sellos didácticos de animales y revistas	Docente estudiantes	60 minutos	60 minutos	60 minutos	3 horas	

Fuente: creación propia

**Tabla 6. Girando, girando mis cuentos voy creando**

Taller N° 3		Grado: primero			
Objetivo	Crear cuentos a partir del uso de herramientas tecnológicas tic.				
Estándar	Producir textos escritos y orales que respondan a diversas necesidades comunicativas. Comprender textos que tengan diferentes formatos y finalidades.				
Derechos básicos de aprendizaje	Organiza los eventos de una historia en la secuencia correcta. Reconoce el tema, los personajes y el lugar en el que sucede una historia.				
Malla de aprendizaje (micro habilidad)	Escribe diferentes tipos de texto teniendo en cuenta su estructura Organiza la secuencia de eventos de una narración. Identifica las características de personas, personajes, animales y situaciones en textos descriptivos y narrativos.				
Desarrollo de actividades					
Inicio	Desarrollo	Cierre			
Cantaremos la canción (Saco una manita y la pongo a bailar), al terminar se adecua el espacio con el video beam y computador en el programa Power point con tres ruletas interactivas que previamente ha elaborado el docente, los niños identificarán las imágenes de lugares, personajes y objetos de su entorno. Se les explicará que deben presionar el botón para hacer girar las ruletas y con lo obtenido en cada una crearán y escribirán un cuento.	Ya con el personaje, lugar y el objeto se inicia en la creación colectiva del cuento el maestro los escucha e irá conduciéndolos a la creación del cuento a través de preguntas (¿qué hizo?, ¿con quién?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Qué paso?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿cómo acabo?) Posteriormente el docente hace una lectura final del texto. Por parejas en los computadores usando el programa Paint, contarán por medio de dibujos la secuencia de eventos generados en la narración.	Terminada la actividad cada pareja expondrá a sus compañeros haciendo uso del video beam, el cuento elaborado. Contarán la secuencia de eventos de la narración que se generó a partir de sus dibujos. El profesor posteriormente les indicará que escriban el cuento realizado en clase en hojas block, acompañado de dibujos y así en una próxima sesión lo lean al grupo para luego poder compartir su escrito en el rincón del cuento.			
Recursos	Tiempo estimado				
Concretos	humanos	inicio	Desarrollo	Cierre	Total
Vídeo beam, computador, tablero, marcadores	Docente estudiantes	30 minutos	60 minutos	60 minutos	2 horas 30 minutos

Fuente: creación propia

**Tabla 7. Descubro la palabra**

Taller N° 4		Grado: primero			
Objetivos	Diseñar el juego descubro la palabra.				
Estándar	Producir textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas Comprender textos que tengan diferentes formatos y finalidades				
Derechos básicos de aprendizaje	Enuncia textos orales de diferente índole sobre temas de su interés o sugeridos por otros. Clasifica palabras en categorías.				
Malla de aprendizaje (micro habilidad)	Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras, cuando corresponden Usa el contexto para reconocer el significado de las palabras Incorpora en la escritura el nuevo vocabulario aprendido				
Desarrollo de actividades					
Inicio	Desarrollo	Cierre			
Se iniciará con una breve asamblea con el cuestionamiento ¿qué hacemos cuando encontramos un objeto nuevo? Con el fin de conducir a la exploración de un nuevo vocabulario a partir del juego descubro la palabra donde serán utilizados la tablet lectoescritora y el dado.	Ya con el material elaborado el docente les avivará el interés preguntándoles ¿qué podremos realizar con los materiales hechos antes?, después de las respuestas dadas se les comentará que van a jugar “descubro la palabra” pero les indagará diciéndoles ¿Cómo será el juego?, ¿Qué normas tendrá?, ¿para qué nos servirá? Inmediatamente les comenta que lanzarán el dado y de acuerdo con los puntos obtenidos revisarán la fila diciendo verbalmente el nombre que le corresponde a cada imagen y posteriormente escribirán este léxico en la tablet lectoescritora. El docente revisará cada tablet para verificar la correcta escritura y realizar junto con el estudiante las correcciones que sean pertinentes.	Finalmente se iniciará una charla en que se les invite a dar las opiniones del juego. ¿Qué palabras formaron con las imágenes? ¿Quién quiere compartirnos su juego y contarnos que palabras descubrió? Dicho esto, el alumno puede pasar al tablero y escribir los nuevos léxicos asimilados.			
Recursos	Tiempo estimado				
Concretos	humanos	inicio	Desarrollo	Cierre	Total
Sellos didácticos, fotos, revistas, colbón, tijeras, octavos de cartulina, papel Contac transparente, marcadores borrables	Docente estudiantes	80 minutos	60 minutos	30 minutos	2 horas y 50 minutos

Fuente: creación propia

**Tabla 8. Ensamblando mi vocabulario**

Taller N° 5		Grado: primero							
Objetivos		Crear las tarjetas lectoescritoras para el juego ensamblando mi vocabulario enriqueciendo la conciencia fonológica y metacognitiva con la identificación de palabras.							
Estándar	Producir textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas								
Derechos básicos de aprendizaje	Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.								
Malla de aprendizaje (micro habilidad)	Escribe con letra comprensible y, con ayuda del docente, separa las palabras por medio de espacios.								
Desarrollo de actividades									
Inicio	Desarrollo		Cierre						
En grupo se realizará el canta juego (el baile del movimiento) después de ello se les motivará a observar su entorno detenidamente para luego invitarles a indicar que observaron ¿Qué objetos tenemos en el salón?, ¿para qué los usamos?, ¿qué utilidad nos brindan?, después del breve diálogo, indagarles sobre los objetos que más les llamaron la atención para seleccionar 3 objetos y llevarlos a su mesa.  Inmediatamente se les pasará rectángulos hechos en cartulina de (10 cm X 20 cm) de acuerdo con los objetos que tienen indicándoles que pronuncien como se llaman e invitándoles a escribir el nombre en las tarjetas, en seguida pasar por las mesas y junto con los alumnos verificar la correcta escritura e ir plastificándolas con papel contac transparente.	Ya listas las tarjetas llevar al patio o aire libre 10 mesas o sillas que se distribuirán de forma separada; sobre cada una de ellas colocar un objeto de los seleccionados por los niños, en otra mesa se ubican todas las tarjetas lectoras. Formando una fila invitarles a recorrer todas las mesas para ver los objetos luego se les indica que pasen a la mesa de las tarjetas y ver los nombres. Posteriormente formar 3 grupos, al sonar el pito un representante de cada grupo estará al frente y el docente le entregara las tarjetas con los nombres indicándoles que tienen 2 minutos para ir a ubicarlas frente al objeto al que le corresponde su nombre, los ganadores serán el grupo que acierte.		Terminado el juego, en grupo se incentivará hacia la reflexión acerca de la actividad realizada, para luego ir al aula y escribir las palabras en su cuaderno de castellano, posteriormente pensarán en una oración que se pueda construir con uno de los objetos que se usaron para jugar y en orden cada uno expondrá su oración al tiempo que el profesor irá escribiendo en el tablero. Por último, se puede leer las frases felicitándoles por el trabajo realizado.						
Recursos	Tiempo estimado								
Concretos	humanos	inicio	Desarrollo	Cierre	Total				
Octavos de cartulina blanca, marcadores, lápices, objetos del salón, tijeras, papel contac transparente, sillas, mesas	Docente estudiantes	60 minutos	60 minutos	60 minutos	3 horas				

Fuente: creación propia

**Tabla 9. El pequeño crac de las palabras**

Taller N° 6		Grado: primero			
Objetivos		Elaborar el diccionario el pequeño crac de las palabras con léxicos y frases de acuerdo con campos semánticos, rimas, encadenamiento y familia de palabras.			
Estándar	Producir textos orales y escritos que respondan a distintos propósitos comunicativos.				
Derechos básicos de aprendizaje	Reconoce sonidos de grafías iniciales y finales de las palabras. Identifica letras, palabras y oraciones, Clasifica palabras en categorías. Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen.				
Malla de aprendizaje (micro habilidad)	Escribe diferentes tipos de texto teniendo en cuenta su estructura. Complementa sus producciones escritas con gráficos, dibujos y esquemas simples.				
Desarrollo de actividades					
Inicio	Desarrollo	Cierre			
Se dará inicio cantando la canción (la media luna) después de esta se les invita a que indiquen al docente ¿Qué es un diccionario?, ¿para qué se usa?, ¿será posible hacer uno? De acuerdo con lo hablado se les comenta que se realizará un diccionario que tendrá léxicos e imágenes con familia de palabras, campos semánticos y rimas. Para ello tomar un octavo de cartulina doblarlo en forma vertical por la mitad y decorar una cara como se deseé y en ella escribir el pequeño crac de las palabras, luego tomar 15 hojas blancas tamaño oficio y dividirlas por la mitad para formar páginas del diccionario y luego pegarlas según les indique su maestro.	Ya realizado el esqueleto del diccionario se procederá a escribir en él, así pues, el profesor indicará e irá guiándoles en la clasificación y producción del diccionario Con la familia de palabras buscarán en consenso una palabra y a partir de ella buscar otras, por ejemplo: (pan, panadero, pancito, panadería), ubicando imagen al margen izquierda y al frente escribirán su nombre. Realizar el mismo procedimiento para: buscar campos semánticos (zapato, camisa, pantalón, medias...), rimas (panela, canela) y encadenamiento de palabras (café, enano, oso)	Últimamente, se les invita a recordar las diferencias entre familia de palabras, campos semánticos y rimas. Nombrar algunas de ellas identificando junto con los estudiantes a que corresponden según clasificación vista, voluntariamente se invita a quien desee escribir en el tablero de acuerdo con el ejercicio realizado y luego explicar porque están dentro de esa clasificación. El maestro estará siempre pendiente en la retroalimentación de la actividad.			
Recursos	Tiempo estimado				
Concretos	humanos	inicio	Desarrollo	Cierre	Total
Octavos de cartulina, 20 hojas tamaño oficio blancas, lápiz, colores, revistas, sellos didácticos, fotos..	Docente estudiantes	120 minutos	60 minutos	60 minutos	4 horas

Fuente: creación propia

**Tabla 10. Armando, ando creando**

Taller N° 7		Grado: primero							
Objetivos		Estimular la creatividad a partir de la actividad Armando, ando creando, usando elementos sensoriales como plastilina, alfabeto móvil, cajas de arena o harina en la creación de palabras y frases.							
Estándar	Comprender la información que circula a través de algunos sistemas de comunicación verbal y no verbal.								
Derechos básicos de aprendizaje	Asocia palabras habladas con palabras escritas sin el apoyo de imágenes Pronuncia cada sonido y escribe cada letra de palabras de dos y tres sílabas. Reconoce sonidos de grafías iniciales y finales de las palabras.								
Malla de aprendizaje (micro habilidad)	Reconoce que una palabra puede estar compuesta por una o varias sílabas. Identifica los sonidos que componen las palabras cuando une, separa, omite, agrega y sustituye sus fonemas y sílabas.								
Desarrollo de actividades									
Inicio	En grupo se interpretará la ronda (los oficios), al terminar se motivará a recordar sobre las acciones que realiza la familia para realizar la actividad Armando, ando creando, tomando del rincón creativo los siguientes elementos las cajas de madera (de 10 cm X 20 cm) llenas de arena, las bolsas con cierre hermético que contienen harina o gel, plastilina, limpia pipas, chelines o escobillones y se les indicará que con estos materiales vamos a formar palabras y frases.		Desarrollo	El docente en grupo iniciará un diálogo para contar sobre los oficios que realizan en sus familias y así ir escribiendo en el tablero los nombres de los trabajos, las herramientas y los dibujos que corresponden a cada uno. Con los materiales dispuestos en la mesa de cada niño el profesor les indica el uso que se le dará a cada uno así: -Con plastilina moldeamos las herramientas - Utilizando las limpia pipas, chelines o escobillones se moldearán letra a letra hasta formar los nombres de los oficios. - Manipulando las cajitas de arena o las bolsas de harina o gel se escribirán los nombres de las herramientas y en su cuaderno de castellano se escribirá una frase que nos indique como se usa cada utensilio. El maestro irá pasando revista por el aula orientando todo el proceso de escritura de frases y palabras.		Cierre			
Recursos		Tiempo estimado							
Concretos	humanos	Inicio	Desarrollo	Cierre	Total				
plastilina, limpia pipas, chelines o escobillones, cajas de madera, harina o gel, tablero, marcador borrible, cuaderno.	Docente estudiantes	30 minutos	60 minutos	60 minutos	2 horas y 30 minutos				

Fuente: creación propia

**Tabla 11. Mis primeros trazos con pictogramas**

Taller N° 8		Grado: primero			
Objetivos		Organizar historias de pequeños cuentos, frases y palabras a través de los pictogramas			
		Desarrollo de actividades			
Estándar		Comprender textos literarios para propiciar el desarrollo de la capacidad creativa y lúdica.			
Derechos básicos de aprendizaje		Usa referencias como el título y las ilustraciones para comprender un escrito Organiza los eventos de una historia en la secuencia correcta. Reconoce el tema, los personajes y el lugar en el que sucede una historia. Cuenta con sus propias palabras un texto informativo leído por la/el docente.			
Malla de aprendizaje (micro habilidad)		Escribe textos en los que narra eventos, expresa emociones y sentimientos, indica instrucciones y describe objetos o situaciones. Escribe textos manteniendo el tema del escrito. Escribe diferentes tipos de texto teniendo en cuenta su estructura.			
Desarrollo de actividades					
Inicio		Desarrollo		Cierre	
Se dará apertura con la canción la (granja del abuelo) realizando el ejercicio de karaoke, el docente entonces hará la invitación al rincón de lectura y allí se comentará sobre lo escuchado en la canción: ¿de quién se habla?, ¿qué actitudes tenían los animales con los que iba?, ¿Cómo se sintió el patito?, ¿qué hizo el patito?, ¿de qué se dio cuenta el patito?, en ¿Qué se transformó el patito?		Después de comentar la actividad inicial se procede a dar lectura al cuento el patito feo desde la canción del karaoke, construyendo desde los pictogramas explicándoles que se hará el reemplazo de las palabras que permitan la opción de ser cambiadas por dibujos el docente así iniciará el proceso de escritura y dibujo en la medida que va reconstruyendo el cuento con los niños. En una hoja de bond por parejas seleccionarán 2 frases del cuento que más les guste y la realizarán en forma de pictograma reemplazando algunas de las palabras por dibujos.		Para terminar con la sesión los estudiantes dan a conocer a sus compañeros las frases que les llamaron la atención del cuento. El docente les puede felicitar por el trabajo realizado, reforzándoles el concepto de pictograma e invitándoles a realizar del mismo modo un cuento de su preferencia.	
Recursos		Tiempo estimado			
Concretos	humanos	inicio	Desarrollo	Cierre	Total
	Docente estudiantes	60 minutos	60 minutos	60 minutos	3 horas

Fuente: creación propia

### 3.5. Evaluación

La evaluación que se realizará en esta propuesta es de tipo cualitativo ya que permite desarrollar, modificar o adaptar las actividades para que el estudiante logre el conocimiento, mejore sus actitudes, potencie sus habilidades de forma efectiva y logre así la meta de aprendizaje.

Para evidenciar con mayor exactitud los aprendizajes propuesto en los talleres se planteará una rúbrica de evaluación que tendrá en cuenta los DBA y las micro habilidades que ayudarán a ver el avance individual de los alumnos y los ajustes que se puedan realizar durante el tiempo en el que se desarrollen las actividades.

Esta rúbrica tendrá un enfoque integral, valorando las actitudes y habilidades cognoscitivas que se referenciarán en los siguientes niveles de valoración:

- Insuficiente: presenta dificultades en los indicadores señalados.
- Aceptable: realiza las actividades, con un desempeño aceptable de los saberes establecidos.
- Superior: realiza todas las actividades con excelencia, logrando cumplir con todos los indicadores de evaluación de acuerdo con lo anunciado, mostrando independencia y apoyo a quienes lo requieren.

**Tabla 12. Rúbrica general de los talleres**

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_ fecha: \_\_\_\_\_

INDICADORES DE EVALUACIÓN	NIVELES DE VALORACIÓN		
	Insuficiente	Aceptable	Superior
Participa, coopera y desarrolla la actividad en grupo asimilando el vocabulario adquirido en la creación del cofre lecto escritor.			
Combina las letras del alfabeto para escribir palabras, las lee con fluidez, conoce sus significados e incorpora el vocabulario a su nuevo aprendizaje.			
Produce, ordena, lee y reconoce el tema, los personajes y el lugar en el que sucede una historia.			
Origina y enuncia textos orales y escritos de acuerdo con el significado de las palabras.			
Escribe, reconoce y lee palabras en diferentes situaciones comunicativas			
Lee, escribe, letras, palabras y oraciones en diferentes tipos de textos teniendo en cuenta su estructura e imágenes.			
Genera y escribe pequeños escritos en los que narra sucesos, expresa emociones, sentimientos, indica instrucciones y describe objetos o situaciones reales.			
Realiza pequeños escritos en los que organiza eventos de una historia real o ficticia manteniendo su estructura narrativa			

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Tabla 13. Rúbrica actitudinal**

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_ fecha: \_\_\_\_\_

INDICADORES DE EVALUACIÓN	NIVELES DE VALORACIÓN		
	Insuficiente	Aceptable	Superior
Está atento y sigue las indicaciones dadas por su profesora.			
Participa en todas las actividades propuestas en los talleres.			
Expone sus ideas y comenta a sus compañeros sobre lo aprendido en cada clase.			
Respeta a sus compañeros y coopera con ellos para realizar las actividades planteadas.			
Es ordenado con los elementos escolares usados en los ejercicios de cada sesión y mantiene buena convivencia con el grupo.			
Cumple con responsabilidad los trabajos asignados.			

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

---

---

### 3.6. Cronograma

Para dar aplicación en el aula a esta propuesta se requiere de un tiempo real en el que se apliquen estos talleres para ello se ha seleccionado todos los miércoles de cada semana para dar implementación a las actividades organizándolas en el siguiente esquema.

**Tabla 14. Tiempo estimado en la implementación de los talleres**

TALLERES	SEMANAS							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Creando nuestro “cofre lecto escritor”								
fábrica de palabras								
Girando, girando mis cuentos voy creando								
Descubro la palabra								
Ensamblando mi vocabulario Fábrica de palabras								
El pequeño crac de las palabras								
Armando, ando creando								
Mis primeros trazos con pictogramas								

Fuente: creación propia

## 4. Conclusiones

Como se ha podido evidenciar en la presente propuesta, se busca mejorar el proceso de la lecto escritura a partir de estrategias y actividades significativas conducidas por el cofre lectoescritor en niños de grado primero (6 a 7 años).

Propósito que se conseguirá a través de las actividades lúdico-pedagógicas ofrecidas en los talleres planteados como herramientas didácticas brindadas al docente dentro del aula, para sus estudiantes incentivándoles así a la inclinación por la dinámica e innovación que ofrecen estos materiales, al permitirles el movimiento y el desarrollo de la creatividad en el perfeccionamiento de sus destrezas comunicativas flexibilizando los procesos lectoescritores y el avance a su propio ritmo.

Para alcanzar estas metas generales se proponen unas específicas que potenciarán la expresión oral y escrita a partir del uso de elementos sensoriales, didácticos y concretos como la plastilina, harina, arena, lana entre otros insumos que le permitieron optimizar la conciencia fonológica del nuevo vocabulario y la metacognición de sus propios conocimientos.

Por otra parte, se tuvo en cuenta las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como aprendizaje que vislumbra una puerta a los alumnos y al docente al enlazar los contenidos de lecto escritura con elementos lúdicos, imágenes, sonidos, animaciones e interactividad en la promoción de habilidades de comprensión, organización y producción de textos escritos y orales.

Así mismo, la compilación de estos instrumentos pedagógicos en el cofre lectoescritor permite una planeación con diseño de insumos didácticos y tecnológicos para el aprendizaje de la lectoescritura con materiales reales, que buscaran el desarrollo de aprendizajes a través de la manipulación y la observación con elementos concretos.

Confirmando el hecho de que si se centra el proceso educativo en el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas se promueve la flexibilización de las prácticas lectoescritoras, avanzando así a los ritmos individuales de los infantes, suscitando el aprendizaje significativo al realizar las prácticas con temáticas de su entorno real, facilitando la opción de utilizar varios recursos en la formación y retroalimentación constantemente de la expresión oral y escrita.

Otra de las ventajas que se observa en esta propuesta es la reflexión constante, que puede hacer el estudiante al participar en las actividades pedagógicas aquí planteadas que le ayudaría a recapacitar sobre su lenguaje en la medida que aprende, memoriza, crea y piensa en sus propios niveles de conocimiento, permitiéndole identificar sus habilidades y deficiencias cuando se enfrentan a estas actividades de enseñanza.

Con esta propuesta de innovación, se puede advertir que motivar la participación de los alumnos en las actividades permite que amplíen su vocabulario, al encontrar en cada sesión nuevas palabras que se obtienen de las situaciones comunicativas propuestas en cada taller, a través de diferentes ejercicios dados a partir del juego, la creación de tarjetas lectoras, modelado de letras y alfabetos móviles.

En este proceso finalmente se logra meditar a partir de pedagogos y de referentes teóricos que muestran a través de sus hipótesis las etapas de la escritura y la lectura a lo largo de los procesos que experimentan los estudiantes en su trasegar lectoescritor, brindando luces acerca de la manera cómo abordar en los niños el acercamiento a la lengua escrita desde la relación entre la combinación de letras y silabas para formar palabras, frases y pequeños párrafos que asimilarán mediante la práctica constante con estos materiales.

## 5. Limitaciones y prospectiva

La implementación de este tipo de estrategias en el aula debe estar en constante innovación debido a la diversidad poblacional y los contextos que les rodean o se presenta en cada año lectivo en los diferentes grupos, hecho que genera una transformación constante de estas herramientas para adaptarlas a los ritmos de aprendizaje y a su vez a las necesidades de cada estudiante.

Por tal motivo, el profesor de manera constante deberá ajustar los talleres para que así respondan a las necesidades individuales de cada estudiante, que no pueden globalizarse en el aprendizaje ya que cada ser es único y accede al conocimiento de manera diferente.

Se sugiere aumentar los talleres paulatinamente con los materiales manipulativos, sensoriales, tecnológicos ofreciendo variedad de actividades que se ajusten al entorno, a los saberes previos de los escolares y a las habilidades lectoescritoras que se ofrezcan en el área

del castellano para lograr así beneficiar la conciencia fonológica y la metacognición de la lectoescritura en los estudiantes.

Es importante continuar mejorando en la construcción de rúbricas de evaluación de la enseñanza, como la exhibida en este documento para aportar en la valoración formativa de los estudiantes, en la medida que sea necesario realizar ajustes de acuerdo con los ritmos de aprendizaje y las temáticas propuestas en cada clase.

Sería pertinente generar herramientas que tengan en cuenta estudiantes de inclusión como déficit visual, cognitivo entre otros ya que con esta opción se pueden cubrir las diversidades que puedan encontrarse en la población infantil del salón de clase.

Otro elemento relevante a tener presente es el cumplimiento del currículo del área de lenguaje que se propone en el plan académico institucional ya que allí se proyectan los logros a adquirir por parte de los estudiantes a nivel cognitivo durante el año escolar creando un inconveniente de aplicación debido a que se deja de lado la generación de espacios para que el docente investigue y cree nuevas herramientas didácticas, es decir que el desafío es encontrar el equilibrio en estos dos aspectos.

Otro obstáculo que se puede dar es el de la posible apatía que el docente presente a permanecer en continua capacitación y búsqueda de saberes en pro del aprendizaje interactivo del estudiante con elementos reales de su contexto, dado que es más fácil ajustarse a lo que está ya hecho preestablecido o dado en cartillas y manuales de lectoescritura, sin preocuparse por innovar.

Por todas estas misiones se considera que esta propuesta es una apertura a una enseñanza centrada en el juego, en los saberes previos, en la curiosidad e intereses de los estudiantes y en la innovación que se puede dar en un aula si se posee el deseo de generar una educación basada en el aprendizaje significativo en que los estudiantes reflexionen sobre su conocimiento y aprendan a partir de su experiencia al relacionarla con sus nuevos saberes.

## Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (2012). ¿Al final, qué es el aprendizaje significativo? *Revista Curriculum, 25 marzo de 2012*, pp.29 - 56.
- Borrero, B. L. (2008). *Enseñando a leer:Teoría, práctica e intervención*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Bravo, B. (2016). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Revista Estudios en Educación.Vol.3, Nº4,julio de 2020, 1 - 24* recuperado de <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83/63>.
- Bustillo, R. S. (julio de 27 de 2017). *RE-Unir, repositorio digital*. Obtenido de Propuesta didáctica para la alfabetización inicial en los 3 años de educación infantil: aprendizaje significativo a través de la conciencia emocional.: Trabajo fín de Máster recuperado de <https://reunir.unir.net/discover> pág. 15
- Campo, M. (2002). En *Dificultades de aprendizaje e intervención Psicopedagógica*. Madrid: 2 Vols Saenz y Torres. pp. 437 a 439
- Colombia, C. P. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá Distrito Capital: Atenea Ltda.
- Colombia, D. B. (13 de enero de 2014). *Dane .gov.co*. Obtenido de [https://www.dane.gov.co/files/censo2005/PERFIL\\_PDF\(CG2005/25513T7T000](https://www.dane.gov.co/files/censo2005/PERFIL_PDF(CG2005/25513T7T000).
- Colombia, D. D. (Junio de 24 de 2016). *Derechos básicos de aprendizaje. Colombia aprende la red del conocimiento*. Obtenido de [aprende.colombiaaprende.edu.co: http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/DBA%20Grado%201](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/DBA%20Grado%201) pp. 1-2, 10-11
- Colombia, E. B. (2006). *Estándares para la excelencia en la educación*. Bogotá, D. C - Colombia: Imprenta Nacional de Colombia. pp.1 - 158
- Colombia, ley 115. (del 8 de febrero de 1994). *Ley general de la Educación*. Colombia: Decretada por el Congreso General de la República, pp 1- 175.
- Colombia, Ley N° 1341 (30 de julio de 2009). *mintic.gov.co*. Obtenido de Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones: [https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707\\_documento](https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento).

- Colombia, M. d. (24 de junio de 2016). *Mallas de Aprendizaje. Colombia aprende la red del conocimiento.* Obtenido de aprende.colombiaaprende.edu.co:  
<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/node/89839>
- Cots y Nussbaum, Pastor Cesteros Susana. (2004). *El papel de la reflexión metalingüística en la adquisición de la gramática de e/le. Centro Virtual Cervantes actas del xv congreso internacional d e áselesele.*, pp. 638 - 645.
- Fernández-Ripoll, L. M. (1992). El juego del lenguaje: los seminarios de investigación y creatividad didáctica. El Guiniguada. Recuperado de [http://acceda.ulpgc.es/bitstream/10553/5204/1/0235347\\_01992\\_0054.pdf](http://acceda.ulpgc.es/bitstream/10553/5204/1/0235347_01992_0054.pdf), 83-91.
- Ferreiro y Teberosky, A. (2007). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño.* México: Siglo Veintiuno.
- Ferreiro, B. E. (17 de mayo de 2015). Slideshare.net. Obtenido de Slideshare:  
<https://www.slideshare.net/sulioch/niveles-de-escritura-de-emilia-ferreiro>
- Ferreiro, B. M. (2001). *Alfabetización teórica y práctica.* México: Siglo Veintiuno página 13.
- Freinet, C. (2013). La escritura en libertad y el periódico escolar: un modelo de innovación educativa en la primera mitad del siglo 20. *Revista histórica da Educacao,José Gonzalez Monteagudo.,* Volumen (17) 11 a 26 recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321627379002>.
- Froebel, F. (2013). Materiales didácticos innovadores estrategia lúdica en el aprendizaje. *Revista Ciencia Unemi (10)*, pp 25 - 34.
- Jakobson, Pastor Cesteros Susana. (2004). El papel de la reflexión metalingüística en la adquisición de la gramática ELE. *Centro virtual Cervantes ACTAS DEL XV CONGRESO INTERNACIONAL D E ÁSELE,* pp. 638 - 645.
- Kaufman, A. A. (2007). *Leer y escribir: el día a día en las aulas.* Buenos Aires: Aique, página 18.
- Manila, J. (2005). Pedagogía de la imaginación poética. *ULPGC.Biblioteca universitat de les illes balears,* 14.
- Montessori, M. C. (2015). Materiales Montessori para el aula infantil (3 - 6 años). *Acevedo,C y Rochapea.C.P.E.I.P Revista Arista Digital, (60)*, 1 - 64.
- Moreno, M. (2008). El escrito Científico en la Universidad: Propuesta de estrategias Pedagógicas. *Universidad de la Sabana,* página 26 Recuperado de

<http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/sabana/index.php/eye/article/viewArticle/734/1712#1>.

Nuñez y Santamarina, M. P. (2014). Prerequisitos para el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura: conciencia fonológica y destrezas orales de la lengua. *Lengua y Habla*, (18), 72 a 92 recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=511951374006>.

Pérez Abril, M. y. (2010). *Referentes para la didáctica del lenguaje en el primer ciclo*. Bogotá: Alcaldia Mayor de Bogotá Distrito Capital Secretaria de Educación página 40.

Piaget, J. (2013). Materiales didácticos innovadores estrategia lúdica en el aprendizaje - Psicología y pedagogía. *Revista Ciencia Unemi* (10), 25- 34 recuperado de <http://www.argentinawarez.com/ebooks-gratis/1370411->.

Ponce, V. (2004). El aprendizaje significativo en la investigación educativa en Jalisco. *Revista Electrónica Sintética*, 21 a 29.

Reyzábal, M. (2001). En *la Comunicación oral y su didáctica* (pág. 61). Madrid: La Muralla.

Rivera, M. (2013). materiales didácticos del nivel inicial. *Revista Ciencia Unemi* (10), 25 - 34 recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210301>.

Suárez Muñoz, Ángel. y. (11 de 02 de 2014). *DINLE diccionario digital de nuevas formas de lectura y escritura Universidad de Salamanca Red internacional de actividades lectoras*. Obtenido de dinle.usal.es: <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Lectoescritura>

Toro Henao, C. M. (2017). Las TIC: Estrategia para mejorar la competencia lecto-interpretativa en el área de lenguaje. *Revista Universidad Católica Luis Amigó*, página 629 recuperado de <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2241/1960> .

Yturralde, T. E. (11 de Febrero de 2018). *Lúdica.Org*. Obtenido de La lúdica en el aprendizaje: las nuevas tendencias en el campo del aprendizaje.: página 31 recuperado de <http://www.ludica.org/>

## ANEXO A. Modelos de materiales

Las siguientes imágenes representan los materiales que se pueden generar a partir de los talleres realizados en la propuesta.

Cofre lectoescritor



Fuente: creación propia



Fuente: creación propia

## ANEXO B. Fábrica de palabras



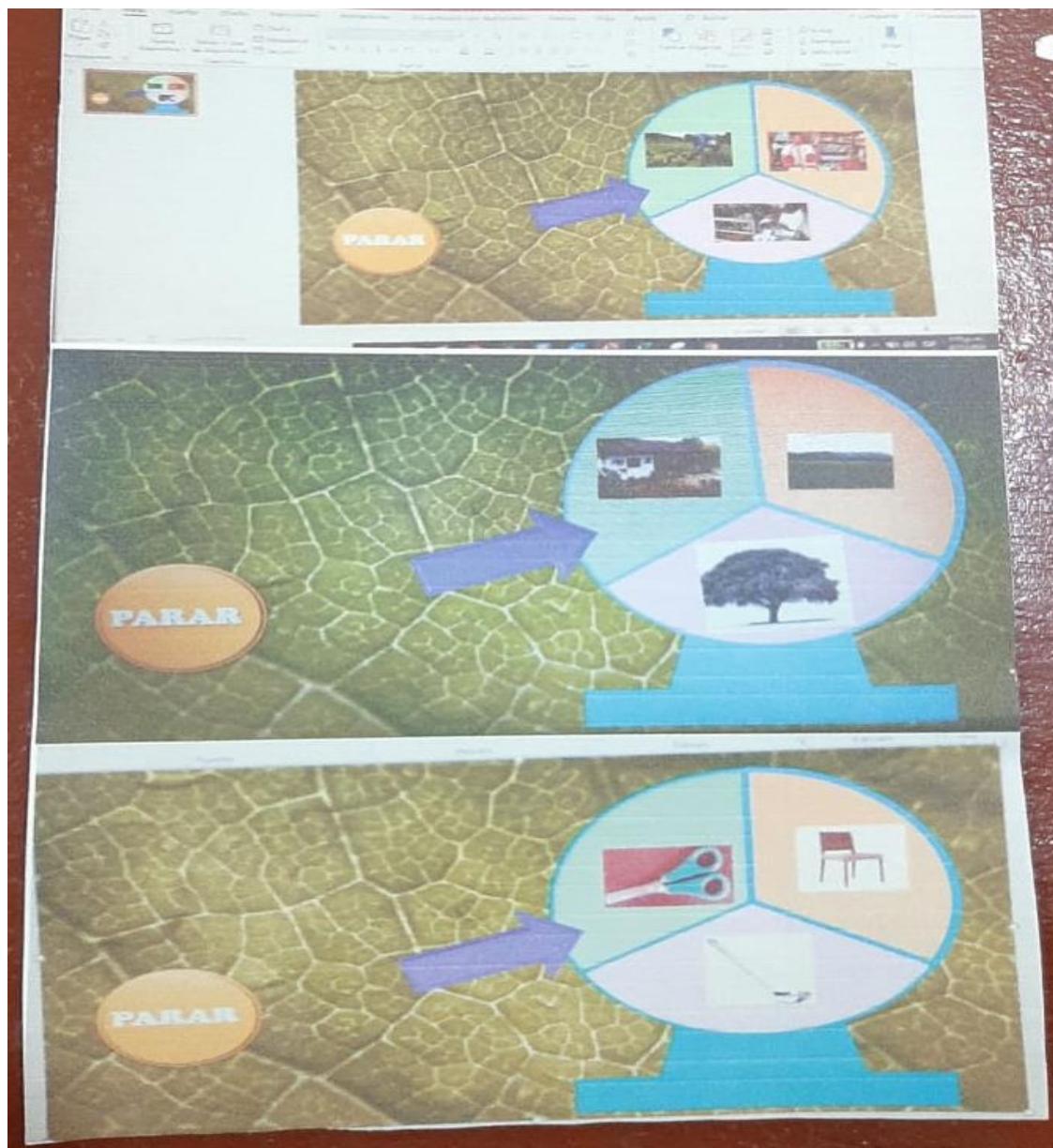
Fuente: creación propia



Fuente: creación propia

## ANEXO C. Girando, girando mis cuentos voy creando

Estas ruletas de personajes, lugares y objetos se realizan en programa power point con animaciones para que giren y los estudiantes creen las narraciones



Fuente: creación propia

## ANEXO D. Descubro la palabra



Fuente: creación propia



Fuente: creación propia

## ANEXOS E. Ensamblando mi vocabulario

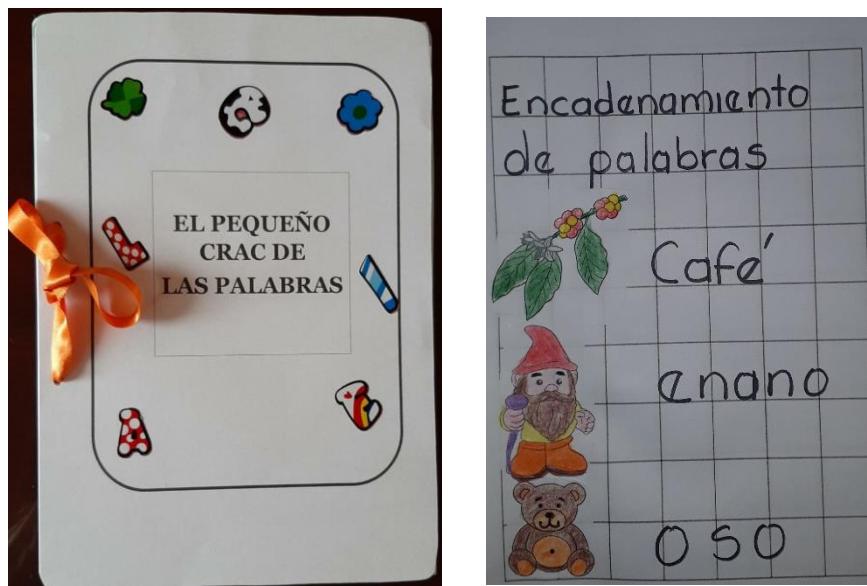


Fuente: creación propia

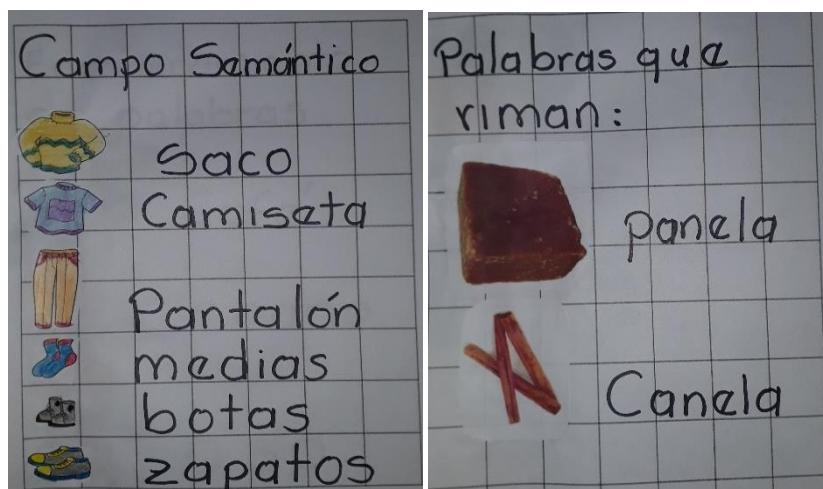


Fuente: creación propia

## ANEXO F. El pequeño crac de las palabras

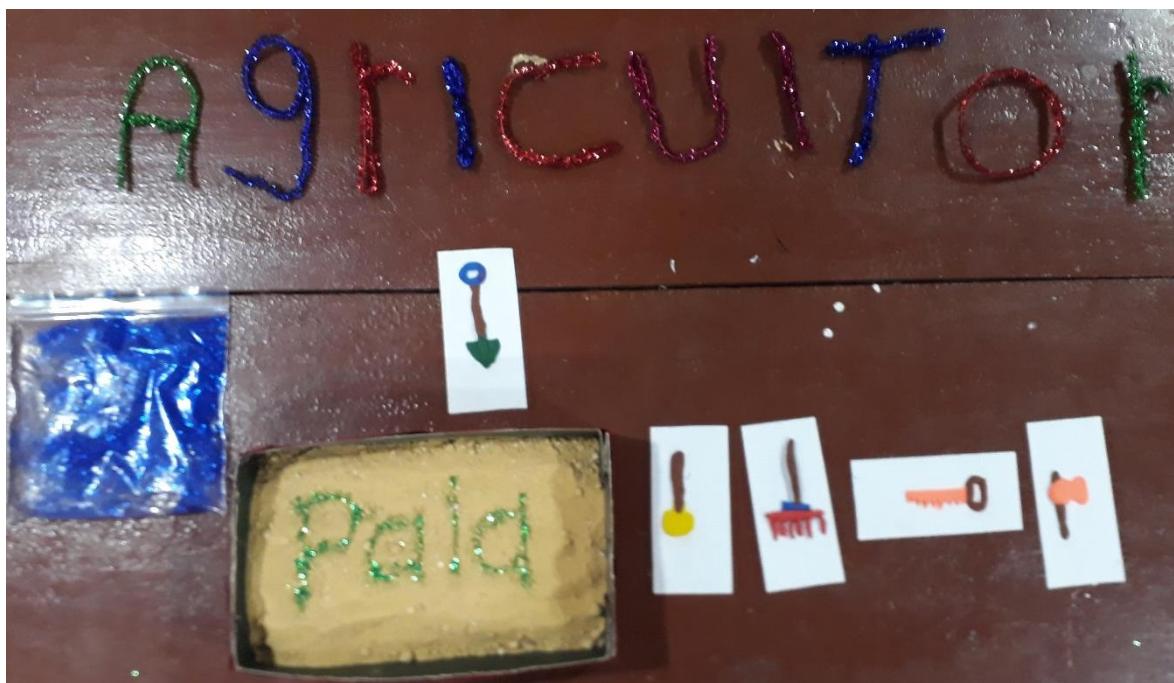


Fuente: creación propia



Fuente: creación propia

## ANEXO G. Armando, ando Creando



Fuente: creación propia

## ANEXO H. Mis primeros trazos con pictogramas



Fuente: creación propia editado de Escalona, Víctor y Pablo (2015)

## ANEXO I. Repertorio de canciones

### **El baile del movimiento**

Este es el baile del movimiento

donde no puedo quedarme quieto

muevo los brazos con alegría

hasta que suene la batería.

Estatua... (se van adicionando diferentes partes del cuerpo)

Fuente: Dúo Tiempo de Sol (2017)

### **Una media luna**

Una media luna

vamos a dibujar

usando líneas curvas

ya vamos a empezar. (bis)

nuestro lápiz vamos a subir

moviéndolo a la izquierda

y después a la derecha

vamos a ver que rapidito

nuestra luna estará aquí. (bis)

Fuente: Escalona, Víctor y Pablo (2015)

### **Los oficios**

Cuando sea grande quiero trabajar

Y así a la gente poder ayudar

Desde una oficina o andar en la ciudad.

Estos oficios hoy aprenderás

El bombero apaga el fuego  
El policía siempre nos cuida  
El doctor nos quita el dolor  
Y el maestro nos enseña mejor.  
La veterinaria cuida mi mascota  
La dentista cuida mi sonrisa  
La estilista me hace ver bonita  
Y la cocinera alimenta mi pancita. (bis)

Fuente: Aguilar, AglaE (2020)

### **La granja del abuelo**

Había una vez en la granja  
una linda pata y sus patitos  
Uno, dos, tres, cuatro, cinco  
cinco patitos muy divertidos. (bis)  
Ellos jugaban y eran muy felices  
corriendo por la granja del abuelo  
pero había un patito diferente  
que por distinto le decían feo. (bis)  
El patito feo estaba triste  
porque en la granja nadie lo quería  
cuando se acercaba al burro  
le rebuznaba y se reía. (bis)  
Pobre patito feo, luego fue a ver a la vaquita  
para que fuera su amiga

pero la vaca le dijo “no”  
siguió comiendo pues no quería. (bis)  
El patito ya estaba muy solito  
pues nadie lo quería en la granja  
y se fue poquito a poquito  
hasta un gran lago que estaba lejos. (bis)  
Allí vio unas aves muy bonitas  
que estaban muy felices en el lago  
cuando vio su reflejo en el agua  
él se dio cuenta que era un cisne. (bis)  
El patito se transformó  
en una de las aves más bonitas  
un cisne blanco elegante  
que ahora tenía una familia. (bis)

Fuente: Escalona, Víctor y Pablo (2016)

**Saco una manita y la pongo a bailar**

Saco una manita, la pongo a bailar  
la cierro y la abro y la vuelvo a guardar  
Saco otra manita, la pongo bailar  
la cierro y la abro y la vuelvo a guardar  
Saco dos manitas, las pongo bailar  
las cierro y las abro y las vuelvo a guardar

Fuente: Montero Beatriz (2013).