

PROPUESTA DE ACCIÓN EDUCATIVA
“LEER Y ESCRIBIR: UNA GRAN AVENTURA PARA NIÑOS MEDIADA POR LAS TIC

Diana Patricia Jaramillo Rendón

Gina Constanza Cardona Bulla

Sandra Liliana Tamayo Toro

Sor Lucelly Mena Rentería

Asesor: Faber Andrés Alzate Ortiz

Postdoctorado en Gestión de la Ciencia y la Tecnología

Doctor en Educación con especialidad en mediación pedagógica

Magister en Educación

Licenciado en Gestión Educativa

Universidad Católica de Oriente-Fundación Universitaria Católica del Norte

Maestría en Educación

2021

Tabla de Contenido

1. PRIMER ESCENARIO: GENERALIDADES DE LA PROPUESTA	4
1.1 Nombre de la Propuesta.....	4
1.2 Línea de Investigación.....	4
1.3 Dirigida a	4
1.4 Preguntas Clave	4
1.5 Objetivos.....	5
1.6 Introducción.....	6
2. SEGUNDO ESCENARIO: FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	7
2.1 Glosario	7
2.2 Marco Teórico	9
2.2.1 La Lectura, una Puerta A Otros Mundos	9
2.2.2 La Escritura, una Huella de la Inmortalidad	12
2.2.3 Las Tecnologías de la Información y la comunicación como mediadoras de los procesos de lectura y escritura	14
Figura 1	16
<i>Esquema resumen de la propuesta pedagógica</i>	16
3. TERCER ESCENARIO: DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE EDUCATIVA	17
3.1 Maquetación de la Propuesta.....	17
“LEYENDO Y ESCRIBIENDO, EL MUNDO VOY CONOCIENDO”	17
Proyecto de Aula para la promoción de la lectura y la escritura mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).....	17
3.2 PROTOCOLO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	23
3.2.1 Introducción	23
Primer Momento	24
Figura 2.....	25
<i>Ilustración ambiente de Jamboard con participación de notas adhesivas</i>	25
Figura 3.	26
<i>Ruta de acceso a la herramienta Jamboard</i>	26
Figura 4.....	27
<i>Ilustración del Cuento ¿Dónde está el amor?</i>	27
Figura 5.....	28
<i>Vista Previa Herramienta Padlet</i>	28
Figura 6.....	29
<i>Ambiente de Padlet con ejemplo de participación en el muro</i>	29

Segundo momento	30
Figura 7.....	30
<i>Relato audiovisual proyectado</i>	30
<i>Descripción del Cuento</i>	31
<i>Herramienta Aula PT</i>	31
Figura 10	33
<i>Ilustración ambiente de Padlet con ejemplo de tips en el muro</i>	33
Nota. Tomado de: https://es.padlet.com/da	33
Tercer Momento.....	33
Figura 11	34
<i>Ilustración Cuento La Gran Fábrica de Palabras</i>	34
Figura 11	35
<i>Ilustración Juego Interactivo Sopa de Letras</i>	35
Cuarto Momento	37
4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38

1. PRIMER ESCENARIO: GENERALIDADES DE LA PROPUESTA

1.1 Nombre de la Propuesta

“Leer y escribir: una gran aventura para niños mediada por las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)”

1.2 Línea de Investigación

Educación virtual.

1.3 Dirigida a

La propuesta “Leer y escribir: una gran aventura para niños mediada por las TIC”, está dirigida a rectores, coordinadores académicos, docentes de las áreas de lengua castellana, tecnología e informática, ética y valores, artística y ciencias sociales y promotores culturales de las instituciones educativas, de carácter público y privado, que atiendan población infantil entre los 8 y 9 años de edad.

1.4 Preguntas Clave

- ¿Cómo leen y escriben los niños entre los 8 y 9 años de edad?
- ¿Qué competencias de lectura y escritura se busca fortalecer en los niños entre los 8 y 9 años de edad?
- ¿Qué tecnologías de la información y la comunicación nos sirven para fortalecer los procesos de lectura y escritura en los niños de 8 y 9 años de edad?
- ¿Qué estrategias son útiles para ayudarles a los niños de 8 a 9 años de edad a leer y a escribir mejor?

- ¿Qué recursos podemos utilizar para que los niños de 8 y 9 años de edad disfruten leyendo y escribiendo?
- ¿Cómo despertar el interés por leer y escribir en los niños de 8 y 9 años de edad a través de las TIC?
- ¿Cómo presentar la lectura y escritura como una actividad divertida, creativa, lúdica e intelectual a los niños entre los 8 y 9 años de edad, mediante las TIC?

1.5 Objetivos

- Motivar los procesos de lectura y escritura en los niños de 8 y 9 años de edad, a través de actividades recreativas e intelectuales, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- Promover el hábito y el amor por la lectura, de manera que se propicien iniciativas para la creación de textos a través de las tecnologías de la información y la comunicación en los niños entre los 8 y 9 años de edad.
- Crear actividades lecto-escriturales mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación para los niños entre los 8 y 9 años de edad, mediante las cuales las aulas de clase se conviertan en verdaderos ambientes de aprendizaje
- Utilizar las TIC (tecnologías de la información y la comunicación), como herramientas motivadoras para los procesos de lecto-escritura en los niños entre los 8 y 9 años de edad.

1.6 Introducción

Los procesos de lectura y escritura se inscriben como dos de las habilidades comunicativas que son de gran importancia para los niños entre los 8 y 9 años de edad, debido a que ambos procesos son pilares para la vida escolar y profesional. Sobre las habilidades de lecto-escritura, se ciernen una serie de dificultades, dudas y preocupaciones por parte de los maestros, buscando posibilitar el máximo desarrollo de éstas a través de la interactividad, la lúdica, la recreación, la imaginación, la creatividad y el goce por el aprendizaje, promoviendo espacios que motiven a los niños a comprender lo que leen y que incentiven su capacidad de expresarse por escrito.

En este sentido; la propuesta de acción educativa “Leer y escribir: una gran aventura para niños mediada por las TIC” surge como una alternativa pedagógica para atender y superar las dificultades que presentan los estudiantes entre 8 y 9 años de edad con respecto al desarrollo de sus competencias lectoescriturales, priorizando las prácticas que contribuyan a que dicha población descubra nuevas formas para observar, sentir, representar el mundo a través de las herramientas multimedia. De esta manera, los recursos digitales ofrecen mundos infinitos que, acompañados de imagen, video y sonido, se convierten en una verdadera experiencia de aprendizaje.

Esta propuesta se plantea desde diferentes escenarios, los cuales, retoman contenidos conceptuales y procedimentales que optimizan su aplicación, para contribuir en la transformación de la realidad contextual en la cual está inmersa la población estudiantil a la cual va dirigida. En este orden de ideas, surge el primer escenario en el que se esclarecen las generalidades de la propuesta como los objetivos, la población a la cual va dirigida y preguntas claves sobre los procesos de lectura y escritura.

En cuanto al segundo escenario, se prioriza sobre la fundamentación epistemológica presentando un glosario, marco teórico y un esquema resumen. En cada criterio se esboza conceptos básicos relacionados con habilidades comunicativas, lectura, escritura y las tecnologías de la información y la comunicación.

Por otra parte, se alude a un tercer escenario en el que se considera el desarrollo de la propuesta desde una metodología de “Proyecto de aula” en la que, a partir del cuento, como principal portador de texto, se pretende transversalizar las competencias lectoescriturales con las diferentes áreas del saber para generar aprendizaje significativo. En dicho apartado, se contemplan diferentes momentos tales como: indagación y exploración de saberes previos, conceptualización, aplicación del conocimiento, cierre y retroalimentación. En cada uno de estos momentos se desarrollan estrategias didácticas favoreciendo el uso de las TIC.

En definitiva, es una propuesta de intervención que ofrece nuevas posibilidades para acceder a la lectura y a la escritura de forma lúdica, participativa y con sentido transformador permitiendo que el estudiante a través del uso y apropiación de las TIC afiance sus habilidades comunicativas y, de este modo logre construir activa y sólidamente sus propios aprendizajes para que tenga mejores perspectivas de calidad de vida en una sociedad globalizada y cambiante.

2. SEGUNDO ESCENARIO: FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

2.1 Glosario

Habilidades Comunicativas: Las habilidades comunicativas son definidas como aquellos procesos lingüísticos que le permiten al ser humano interactuar con otros seres y desempeñarse de manera asertiva en la sociedad, dentro de la cual, se insertan un sin número de códigos y contenidos de diversa índole (Niño, 2015).

De esta manera, el hablar, escuchar, leer y escribir son consideradas, según Pilleux (2001), como “un conjunto de habilidades y conocimientos que poseen los hablantes de una lengua, que les permiten comunicarse en ésta, pudiendo hacer uso de dicha lengua en situaciones de habla, eventos de habla y actos de habla. Lo que decimos y hacemos tiene significado dentro de un marco de conocimiento cultural” (Párr. 41).

Es preciso advertir que las habilidades han de abordarse de manera integral, configurándose como procesos que se desarrollan de manera paulatina y no de forma aislada o desconectada.

Lectura: El concepto de lectura es abordado desde los planteamientos de Solé (1978) quien ha concebido la lectura como un proceso de interacción entre el lector y el texto, en el cual interviene, la forma y el contenido del texto, así como los saberes previos del lector (p.30-33). Por esta razón para la autora, leer, va más allá de descifrar y decodificar, “leer es comprender el texto” (Solé, 1978, p.37). Desde esta delimitación conceptual, se le da relevancia al sujeto que lee y que a su vez descifra, interpreta y resignifica el texto, ya que la acción de leer no es únicamente receptiva, el lector tiene una función productiva, en la medida en que el lector resignifica el texto a partir de su comprensión del mismo y su subjetividad.

Escritura: Escribir es definido por Ferreiro (1996) como “producir marcas gráficas, pero también escribir es interpretar esas marcas” (p.2). Desde la perspectiva de Ferreiro (1996) la acción de escribir involucra dos aspectos: el aspecto figurativo, es decir, centrado en la calidad del trazo, su orientación y la correspondencia del grafema con las letras del alfabeto y el aspecto constructivo, que se refiere a lo que se quiso representar y cómo se llegó a producir ese mensaje (p.7). Por lo tanto, escribir no puede reducirse al aprestamiento y al desarrollo de habilidades motrices, escribir es un proceso cognitivo de interpretación y de construcción de mensajes.

Tecnologías de la Información y la Comunicación: En el artículo 6 de la Ley 1341 de 2009 se definen las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones como “el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes” (Ley 1341, 2009, p.23).

En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación por su carácter de interactividad, creativo e innovador, posibilitan la emergencia constante de nuevas formas de comunicación, por esta razón, la escuela ha de integrar nuevas tecnologías de la información y de la comunicación como apoyo para los procesos de enseñanza y aprendizaje; contribuyendo a la formación de sujetos que puedan responder a los retos que constantemente se le anteponen en las diferentes dimensiones de la vida.

Motivación: Desde el ámbito de la educación, la motivación se define como: “el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él” (Martínez, 2020, p.1). En el caso de los niños, es el estímulo para interactuar, iniciar una actividad o continuar en su desarrollo. Desde esta definición, la motivación es intrínseca, sin embargo, el docente puede estimular el interés, dirigirlo y conducirlo para lograr los objetivos de aprendizaje.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 La Lectura, una Puerta A Otros Mundos

“La lectura es la nutrición cognitiva y emocional por excelencia para un niño. Construye el cerebro de los niños y abre las puertas a mundos posibles”

-Yolanda Reyes-

La lectura hace parte de una de las cuatro habilidades comunicativas que el ser humano desarrolla y que le permiten el acceso a la cultura y a la interacción social de forma efectiva, posibilitando el encuentro con múltiples realidades. Sin embargo, a la lectura se le ha atribuido tradicionalmente un enfoque netamente decodificador de signos gráficos, ocultando el sentido más profundo y trascendental de ella; la apropiación y plena comprensión de lo que se lee.

Para lograr esta apropiación, es necesario que el lector establezca una conexión con el texto, que le permita hacer un adecuado análisis de él, relacionarlo con sus saberes previos, comprender la intencionalidad que ofrece y movilizar su pensamiento incorporando un nuevo aprendizaje. Así lo expresa Estanislao Zuleta (1991)

El proceso de lectura debe asegurar que el lector comprende el texto y que puede ir construyendo una idea acerca de su contenido, extrayendo de él aquello que en función de sus objetivos le interesa. Esto solo puede hacerlo mediante una lectura individual, precisa que permite el avance y el retroceso, que permite parar, pensar, recapitular, relacionar información con el conocimiento previo, plantearse preguntas, decidir qué es importante y qué es secundario (p.13).

En esta misma línea Fons (2004) expone que:

Leer es un proceso activo, porque quien lee debe construir el significado del texto interactuando con él. Eso quiere decir que el significado que un escrito tiene para quien lo lee no es una réplica del significado que el autor quiso darle, sino una construcción propia en la que se ven implicados el texto, los conocimientos previos del lector y los objetivos con los que se enfrenta (p.3)

Se hace necesario enfatizar, que el deseo del lector, es un aspecto fundamental para que el proceso de lectura se realice de forma eficaz. Sin un deseo real, que motive al lector a ser parte activa del texto, a interactuar con él de forma efectiva, serán infructuosos todos los intentos en

la búsqueda de hacer del proceso lector una experiencia llena de sentido, aprendizaje y movilización. Es por esta razón que se hace necesario desde los inicios de la educación, promover asertivamente el gusto y el interés por la lectura, contar con diversas estrategias acordes a las necesidades e intereses de los estudiantes, contextualizadas con sus realidades y alejados del enfoque tradicional que limita el pensamiento y la creatividad. Este giro conceptual posibilita la renovación de las prácticas de enseñanza de la lectura, la asunción de nuevos roles, habilitar nuevos espacios para leer e interactuar de manera diferente con los textos. Según Solé (1995) La autora plantea que la enseñanza de la lectura necesariamente ha de incorporar su dimensión lúdica, personal e independiente. En todos los niveles de la escolaridad hay que encontrar tiempo y espacios programados para el leer por leer, leer para uno mismo, sin otra finalidad que la de sentir el placer de leer. La autora precisa que las prácticas educativas, “reclaman una enseñanza en la que prime la comprensión de lo leído” (Solé, 1995, p.3).

Por lo tanto, la enseñanza debe estar orientada hacia la motivación y direccionadas hacia el placer de leer, descubriendo mundos mágicos y posibilidades infinitas de transportarse a otras realidades.

Para poder ampliar este panorama de lectura y promoverla realmente desde las aulas, se hace necesario ofrecer referentes a los estudiantes, abordando tipologías textuales como el texto narrativo, descriptivo, expositivo, instructivo, informativo, orientados a diferentes propósitos comunicativos. De esta manera, desde los inicios de la educación se les estará permitiendo a los niños acceder al conocimiento de la riqueza comunicativa que les ofrece el medio en el cual se desenvuelven.

Si no trabajamos con una gran variedad de textos y de operaciones cuando los niños son pequeños, luego en los cursos superiores o en el bachillerato suele ocurrir que los alumnos no han tenido la oportunidad de especificar o manipular la organización discursiva interna de los textos como productos terminados, con una estructura

discursiva demasiado sofisticada, elaborada y, por lo tanto, enajenada como para que ellos puedan comprenderlos, reproducirlos o relacionarlos. (Teberosky, 1992).

Ahora bien, se hace necesario analizar las realidades y exigencias sociales de los estudiantes en la actualidad, y contemplar cómo el mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación hacen parte activa de ellos en todos los ámbitos, por lo cual el ámbito educativo no puede ser la excepción. Promover la lectura, sus funciones sociales, sus inmensas posibilidades a partir de estas herramientas interactivas, despierta el interés y la motivación de los estudiantes por apropiarse de esta importante habilidad comunicativa.

2.2.2 La Escritura, una Huella de la Inmortalidad

“Escribir es la manera más profunda de leer la vida”

(Umbral, 2006, p.16)

La escritura, al igual que las otras habilidades comunicativas, ha sido un factor fundamental en el desarrollo de cualquier sociedad, ya que con ella se dejan plasmadas las diferentes ideologías, pensamientos y vivencias del ser humano a través de la historia. De manera que es a través de los testimonios y las evidencias manuscritas que se logra dimensionar la escritura desde una perspectiva de interacción y construcción social.

Sin embargo, tradicionalmente y desde muchas miradas, la escritura es concebida solo en la representación gráfica de una lengua y en la composición de códigos o signos que se utilizan para comunicar algo. Pero se hace necesario ver más allá del signo grabado sobre un papel o cualquier otra superficie, es necesario detenernos en el sentido profundo de la escritura y como lo resalta Cassany (1993), ser conscientes que escribir es mucho más que conocer el alfabeto,

saber “juntar letras” o poner la firma en un documento. Escribir significa expresar información de forma coherente y correcta para que la entiendan otras personas.

Analizando ahora la escritura desde el ámbito educativo, es una constante que este proceso sea concebido en los inicios de la educación como un simple sistema de transcripción, donde la mayor importancia se presta a la caligrafía y a la motricidad fina y no al lenguaje, minimizando la posibilidad de desarrollar el pensamiento, la creatividad y la capacidad de experimentar que posee la escritura. Es importante tener presente que el hecho de escribir, requiere un proceso complejo, donde se relacionan el pensamiento y el lenguaje, y de ese mismo modo debe promoverse desde todos los espacios sociales en los que están inmersos los niños, así lo plantean Flórez & Gómez (2014) “Bajo la mirada de las ciencias cognitivas, la escritura se concibe como un acto cognitivo que implica mucho más que la representación del lenguaje oral en signos gráficos y se asimila desde una perspectiva que la considera un proceso cognoscitivo, lingüístico, emocional y social complejo” (p.82).

Partiendo de lo anterior, hacemos referencia al autor Cassany (1999) quien afirma: “aprender a escribir transforma la mente del sujeto; el uso escrito tiene algunas propiedades que facilitan el desarrollo de nuevas capacidades intelectuales, tales como el análisis, el razonamiento lógico, la distinción entre datos e interpretación o la adquisición del metalenguaje” (p. 47). La escritura se configura como una habilidad que permite que el estudiante manifieste sus experiencias, sentimientos y emociones de manera espontánea, logrando llevar al papel sus pensamientos.

Por lo tanto, el desafío en la escuela está encaminado en formar estudiantes verdaderamente competentes con capacidades innovadoras y creativas que produzcan, revisen, corrijan y reelaboren sus propios textos, para socializar sus ideas, utilizando la escritura en su cotidianidad, pero cada vez más conscientes de la importancia por el buen uso de la palabra escrita. En términos de Lerner (2001), “lo necesario es hacer de la escuela un ámbito donde la

lectura y la escritura sean prácticas vivas, donde leer y escribir sean instrumentos poderosos” (p. 26).

2.2.3 Las Tecnologías de la Información y la comunicación como mediadoras de los procesos de lectura y escritura.

“Necesitamos la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada profesor, porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo y es la lente a través de la cual experimentamos gran parte de nuestro mundo”
(David Warlick)

El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) incide, considerablemente, en la transformación de la sociedad. Lo anterior se expresa en la manera como los recursos digitales se convirtieron en nuevas formas de acceso al campo cognitivo bajo criterios de autoaprendizaje, autodisciplina e interactividad, lo que ha propiciado la formación de una nueva cultura de gestión del conocimiento que privilegia el uso de redes y comunidades de aprendizaje, superando las barreras espacio-temporales para dar lugar a la creación de entornos virtuales flexibles y dinámicos en los que prevalece el trabajo colaborativo. Ante esta premisa, se rescata los planteamientos de (Núñez-Pérez, 2015; Novoa-Ruiz, 2013). Quienes retoman los procesos formativos actuales a partir del desarrollo de las capacidades en cuanto a gestión del aprendizaje, del conocimiento y de su aplicación al contexto.

Desde esta perspectiva; es fundamental integrar esta nueva cultura de gestión del conocimiento al sistema educativo para conocer y utilizar las nuevas formas de comunicación y de esta manera, favorecer el desarrollo y cualificación de competencias en cada uno de los estudiantes. Al respecto; cabe destacar habilidades asociadas a la resolución de problemas, análisis crítico, aprendizaje cooperativo, autonomía, iniciativa, actitud creativa e innovadora.

En este orden de ideas, es preciso abordar los aportes de Alzate-Ortiz, F. A., & Castañeda-Patiño, J. C. (2020). Mediación pedagógica: Clave de una educación humanizante y transformadora. Una mirada desde la estética y la comunicación. Aportes que están orientados hacia la apertura e implementación de mediaciones pedagógicas que proyectan la formación de las personas y sus contextos mediante la apropiación de conocimientos plurales y la consolidación de criterios didácticos y evaluativos que atribuyen mayor sentido al proceso de enseñanza –aprendizaje. Mediaciones pedagógicas que, fundamentadas en el componente tecnológico, enriquecen la nueva cultura de gestión del conocimiento favoreciendo nuevas realidades curriculares pertinentes y oportunas que generan nuevas metodologías, recursos, contenidos y canales comunicativos priorizando en aspectos como la motivación, el goce, la creatividad y la innovación para afianzar la relación entre maestro, estudiante, conocimiento y contexto. De esta manera, se trata de un nuevo accionar didáctico basado en la experiencia real que aplica otras estéticas educativas más atractivas para los estudiantes.

En este sentido; desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje respecto a las competencias de lectura y escritura teniendo como recurso didáctico las tecnologías de la información y la comunicación implica ante todo replantear la concepción de dichas competencias según los desafíos de la globalidad y con ello concebir escenarios pedagógicos de mediación que permitan acceder a niveles de autonomía y autorregulación en torno a la apropiación de habilidades y dominios cognitivos como la planificación, corrección, revisión, comprensión e interpretación textual. En este sentido, es valioso rescatar la lecto-escritura desde documentos digitales que combinan textos con diversos elementos audiovisuales (imágenes, sonidos, videos).

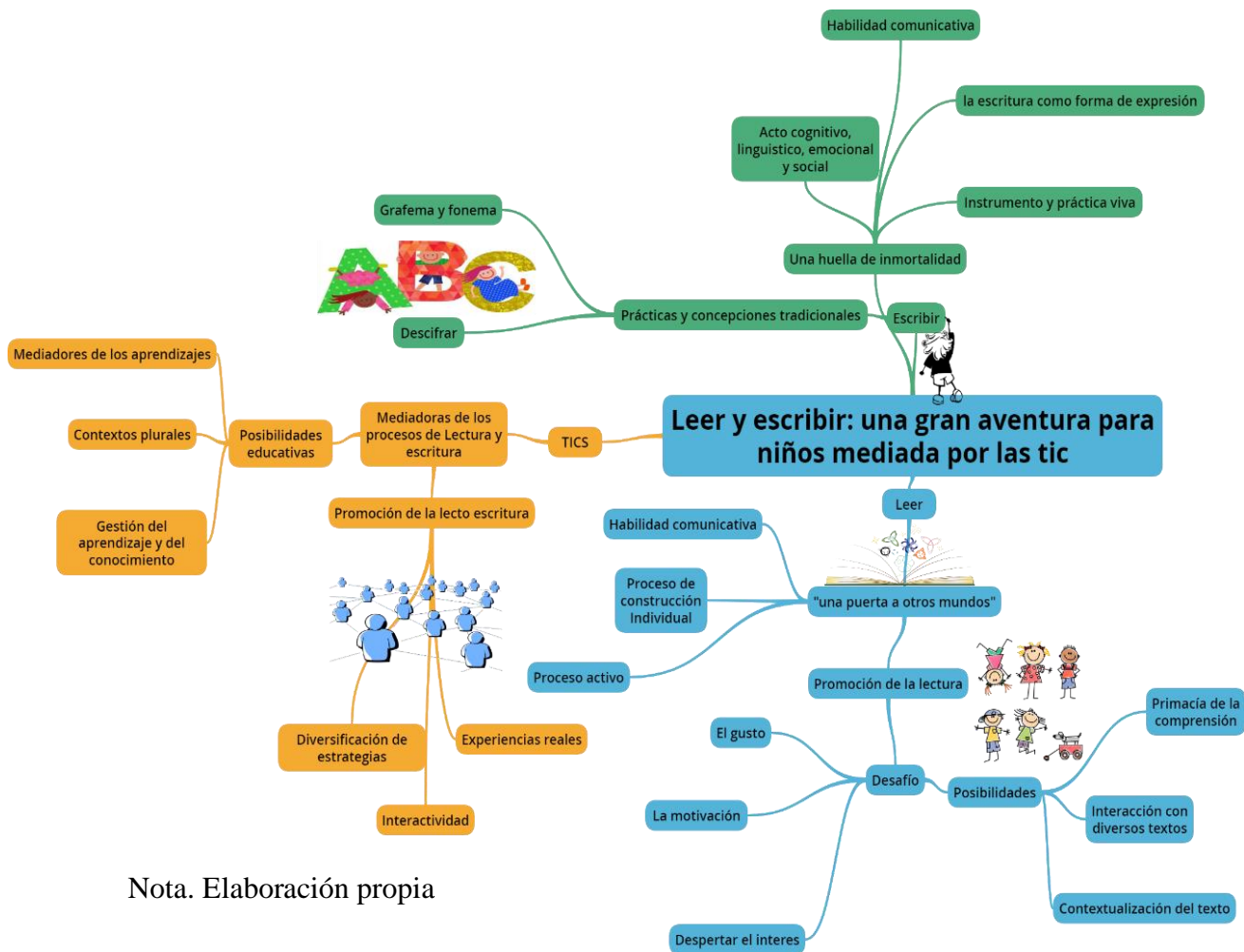
En definitiva; la promoción, atención y fomento de las habilidades lecto-escriturales, a través de estrategias diversificadas en las que se hace uso de dispositivos digitales generan un impacto que trasciende los límites escolares desde nuevas perspectivas de interacción

sociocultural donde los estudiantes se desenvuelven como personas y miembros de una sociedad en desarrollo.

2.3 ESQUEMA RESUMEN

Figura 1

Esquema resumen de la propuesta pedagógica



Nota. Elaboración propia

3. TERCER ESCENARIO: DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE EDUCATIVA

3.1 Maquetación de la Propuesta

“LEYENDO Y ESCRIBIENDO, EL MUNDO VOY CONOCIENDO”

Proyecto de Aula para la promoción de la lectura y la escritura mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Ruta Metodológica: Para la implementación de la estrategia de intervención “Leyendo y Escribiendo, el mundo voy conociendo”, se propone la siguiente ruta metodológica que está enfocada en un tipo de práctica didáctica, la cual se ajusta además a la línea de educación virtual, con el propósito de promover y motivar los procesos lecto - escriturales en niños de 8 y 9 años de edad, utilizando algunas alternativas que ofrece las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Cuadro N°1

Ruta de implementación de la propuesta de intervención pedagógica.

PROYECTO DE AULA	<p>“LEYENDO Y ESCRIBIENDO EL MUNDO VOY CONOCIENDO”</p> <p>“Si enseñamos a los estudiantes de hoy como enseñamos ayer, les estamos robando el mañana” – John Dewey –</p>	<p>TIEMPO ESTIMADO 4 SEMANAS (3 encuentros semanales)</p>
Proyecto de aula para aplicar en niños de 8 y 9 años de edad.		
OBJETIVO DEL PROYECTO DE AULA		
Fortalecer los procesos de lectura y escritura en niños de 8 y 9 años de edad, mediante la implementación de un proyecto de aula que favorezca el aprendizaje significativo utilizando las TIC (tecnologías de la información y la comunicación).		
PROBLEMATIZACIÓN		
Ha sido una constante en el contexto educativo, encontrar grandes debilidades en los estudiantes tanto en la comprensión e interpretación de textos como en su producción, debido al poco hábito generado en ellos en los aspectos de lectura y la escritura, la ausencia de modelos a seguir en dichas habilidades y el bajo nivel cultural en el que están inmersos los estudiantes. A ello se suma las prácticas pedagógicas tradicionales y descontextualizadas, que se enfocan más en la codificación y decodificación de textos, que en los verdaderos procesos que implican una lectura y escritura comprensiva.		

JUSTIFICACIÓN
<p>Los procesos comunicativos son fundamentales no solo en los ámbitos escolares de los estudiantes, sino en la vida misma de todas las personas. Es mediante la comunicación que podemos interactuar de forma efectiva con el mundo que nos rodea, acceder a la cultura, al conocimiento y a todas las posibilidades que ella nos ofrece. Es por esto que, si un proceso comunicativo está débil en los estudiantes, sin duda alguna afectará sus niveles de desempeño en todas las áreas del conocimiento.</p> <p>Se convierte en un gran desafío para los docentes promover de forma efectiva estos procesos, de modo que se logren superar esas debilidades y permitir que los estudiantes sean críticos, analíticos y con capacidad de inferencia y reflexión.</p> <p>Se hace necesario plantear una estrategia significativa, que haga parte activa a los estudiantes y sus familias, que piense en los intereses y necesidades de ellos y les permita disfrutar el conocimiento y fortalecer las debilidades existentes.</p> <p>Ahora bien, es innegable que todo lo que tenga que ver con las tecnologías de la información y la comunicación, goza de gran agrado y aceptación por parte de los estudiantes, es una estrategia motivadora que además hace parte de su realidad, por lo cual resulta bastante oportuno hacer de ellas una posibilidad dinamizadora y didáctica para la propuesta planteada. Otro factor relevante en la enseñanza mediante proyectos de aula, es la posibilidad de integración de todas las áreas del saber en una sola estrategia de aprendizaje, lo cual llena de sentido las experiencias educativas y rompen con la idea de la transmisión de conocimientos aislados y descontextualizados para dar paso al aprendizaje significativo.</p>
PORTADOR TEXTUAL CENTRAL (EL CUENTO)
<p>Teniendo en cuenta el interés que demuestran los estudiantes entre 8 y 9 años de edad por el mágico mundo de los cuentos, el cual prefieren frente a otros portadores, se adopta como eje central en la estrategia, ya que ofrece muchas posibilidades de aprendizaje y de integración de saberes, así como la alternativa de abordar otras estructuras discursivas a partir de él.</p>
CONTENIDOS DE ENSEÑANZA
<ul style="list-style-type: none"> • Portadores textuales: el cuento, la descripción, el texto informativo. • Comprensión e interpretación textual. • Inferencias y predicciones. • Producción oral. • Producción escrita. • Reglas ortográficas.
EJES TRANSVERSALES
<p>El eje central del proyecto de aula es la asignatura de Lengua Castellana, pero se transversaliza con las asignaturas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ética y valores. • Ciencias Naturales. • Sociales. • Artística. • Tecnología e Informática.
ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN
<p>Apertura del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo. • Discurso motivacional. • Presentación del tema del proyecto. • Normas de los encuentros.

PRIMER MOMENTO: INDAGACIÓN, DIAGNÓSTICO Y EXPLORACIÓN DE SABERES PREVIOS

Encuentro sincrónico N°1: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom y mediante la herramienta Jamboard, se plantean las siguientes preguntas para determinar saberes previos.
 - ¿Qué es un cuento?
 - ¿Qué cuentos conoces?
 - ¿Qué características conoces del cuento?
 - ¿Por qué son importantes los cuentos?
 - ¿Qué haces antes de leer un cuento?
 - ¿Cuáles son tus cuentos preferidos?
- Posteriormente, proyección del siguiente audio cuento: ¿Dónde está el amor? <https://www.youtube.com/watch?v=PCBMJzSxrDg&t=3s> con el propósito de realizar preguntas inferenciales a los estudiantes, que permitan determinar su capacidad de respuesta desde lo imaginativo y la capacidad de analizar más allá de lo literal. Estas preguntas también serán abordadas desde la herramienta Jamboard, con el propósito de ir socializando simultáneamente las respuestas de todos los participantes.
 - ¿Qué consideras que nos quiere mostrar el cuento?
 - ¿A qué se refiere la imagen que nos dice que el amor está en el cabello?
 - ¿Qué interpretas por el amor está en la panza?
 - ¿A qué crees que se refiere que por los oídos se enamora?
 - Para ti, ¿Dónde está el amor?
- Se deja un compromiso para el próximo encuentro, que escriban en la herramienta Padlet (se les envía el enlace), una reflexión que nos haya dejado el cuento acerca de la importancia de valorar las demostraciones de amor de las personas que nos rodean. Se especifica que deben procurar realizar un escrito amplio, coherente y claro.

Encuentro sincrónico N°2: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom, para compartir las experiencias escritas en el Padlet por los estudiantes en el compromiso anterior, se leen algunas y se permite que los compañeros comenten, califiquen, opinen y se genere una verdadera oportunidad de retroalimentación.
- El docente debe ir realizando un análisis acerca de la capacidad de expresión escrita de los estudiantes, realizar comparaciones con la expresión oral anteriormente abordada, determinar el repertorio oral y escrito de los chicos y la cohesión y coherencia al momento de expresar sus ideas.

SEGUNDO MOMENTO: CONCEPTUALIZACIÓN

Encuentro Sincrónico N°3: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom, proyección del cuento: “Adivina cuánto te quiero” <https://www.youtube.com/watch?v=SeiwE6WFnnQ&t=40s>
- Antes de brindar el concepto se les realiza las siguientes indagaciones a los estudiantes:
 - ¿En qué lugar ocurre la historia?
 - ¿Quiénes participan en esta historia?
 - ¿Cómo inicia el cuento?
 - ¿Cómo harías más interesante o la historia?
 - ¿Cómo terminó el cuento?

- Explicación del concepto del cuento mediante una presentación en Prezi, analizando la estructura (inicio, nudo y desenlace) y los elementos principales del cuento (Tiempo, espacio, tema, personajes).
<https://prezi.com/view/vXU6gghKDkdxovn9YSQn/>

Encuentro Sincrónico N°4: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom.
- Organización de frases con sentido mediante la herramienta Aula PT, para hacer análisis de la importancia de la coherencia y la cohesión al momento de escribir.
<https://www.aulapt.org/2020/05/11/ordena-las-palabras-para-formar-frases-con-sentido/>
- Socialización de reglas ortográficas necesarias para una adecuada escritura, mediante videos explicativos y mediante imágenes de referencia en el mural de Padlet para que los estudiantes accedan a estos “tips” cada que tengan dudas.

Enlaces de los videos explicativos:

https://www.youtube.com/watch?v=pD-6BAjqVzs&ab_channel=HappyLearningEspa%C3%B1ol

https://www.youtube.com/watch?v=z2_g0ATHIoQ&ab_channel=ElProfe

https://www.youtube.com/watch?v=N83fyhrdoms&ab_channel=AulaFacil

https://www.youtube.com/watch?v=dDw0Ifjb2cM&ab_channel=Jos%C3%A9HeribertoFl%C3%B3rezDuque

TERCER MOMENTO: APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Encuentro Sincrónico N°5: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico mediante la plataforma Zoom.
- El docente ingresa al encuentro con la boca vendada para determinar reacciones de los participantes, solo realiza gestos indicando que no puede hablar.
- Informar mediante el chat que ingresen al Jamboard donde el docente les presenta mediante notas adhesivas la siguiente pregunta palabra a palabra: ¿Se imaginan cómo sería la vida si hablar fuera costoso?
- Posterior a ello se proyecta el cuento “La gran fábrica de las palabras”
<https://www.youtube.com/watch?v=rG0BafdXdGQ>
- Conversatorio respecto a la movilización que genera en ellos la historia.
- Nuevamente en la herramienta Jamboard, cada estudiante pensará si por un día solo tuvieran una palabra para pronunciar cual sería, y la escribe en las notas adhesivas.
- Diálogo de cierre analizando el mensaje principal de la hermosa historia, pensando cómo sería una vida sin palabras y la forma como constantemente restamos valor a palabras importantes y valiosas, usando con frecuencia aquellas que carecen de belleza y profundidad.
- Se asigna compromiso para el próximo encuentro, realizar una caja creativa llamada “El tesoro de mis palabras” donde guardarán 10 palabras que para ellos sean significativas y valiosas. Enviar foto al docente de su trabajo para la realización de la actividad del próximo encuentro.

Encuentro Sincrónico N°6: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom.
- Proyección de un video donde se recopilen los trabajos realizados por los estudiantes con la actividad “El tesoro de mis palabras”, para que se puedan observar los valiosos trabajos de los compañeros. Se sugieren los siguientes editores de video, pero está a libertad del docente, utilizar la herramienta que considere más adecuada para tal fin. (Movie Maker, InShot, Filmora).
- Se eligen las 6 palabras con más repitencia y se elabora un cuento grupal mediante la herramienta Jamboard en la opción cuadro de texto. El estudiante seleccionado le da título al cuento, luego se continúa con el inicio y entre todos participan de la construcción de la historia, procurando que guarde una adecuada lógica y que estén incluidas las palabras elegidas anteriormente.

Encuentro Sincrónico N°7: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom.
- Realización de un juego interactivo (sopa de letras) en la herramienta Educandy, donde los estudiantes deben buscar algunas palabras mencionadas en el cuento “La gran fábrica de las palabras”
<https://www.educandy.com/site/html5/bin/main.php?activity=wordsearch&quizid=589008>
- Actividad “Ordena la historia” para promover el análisis y la interpretación textual, por medio de la secuencia lógica de enunciados, mediante la herramienta interactiva Wordwall. Los estudiantes encontrarán enunciados de la historia en desorden, deben leer y analizar cada párrafo y encontrar el orden correcto.
<https://wordwall.net/es/resource/13203542>

Encuentro Sincrónico N°8: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom.
- Proyección de los tipos de cuentos que existen, para que los estudiantes se familiaricen con ellos, identifiquen sus características y elijan su género favorito.
- Actividad “Demuestra tus competencias en el manejo de las TIC”. Se sugiere la conformación de equipos según el género de cuento seleccionado y se invita a elegir una herramienta de la preferencia de los estudiantes para que generen un espacio de diálogo en torno a los cuentos de su preferencia y posibles títulos para una producción que cada uno debe realizar. Se destina un tiempo de 20’ para esta actividad y luego deben volver a ingresar al encuentro general.
- Para finalizar el encuentro se asesora a los estudiantes acerca de su trabajo final, donde deberán elaborar su propio cuento, teniendo en cuenta todas las orientaciones dadas. Se les motiva acerca de lo que implica ser autor de un escrito.

Encuentro Sincrónico N°9: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom.
- Conversatorio acerca de cómo va el escrito de los estudiantes, se dan orientaciones, sugerencias e ideas para que continúen su proceso de escritura.
- Se asigna el compromiso de enviar los avances de sus producciones por Google Classroom, con el propósito de activar procesos meta cognitivos que permitan llevar a cabo las correcciones pertinentes a sus escritos y por consiguiente promover la re-escritura de ellos.

CUARTO MOMENTO: CIERRE Y RETROALIMENTACIÓN

La evaluación, aunque es un proceso constante y acompaña cada una de las fases del proyecto, es un insumo que permite realizar un análisis final. Implica dos dimensiones: en primera instancia debe orientarse hacia los aprendizajes, los conocimientos adquiridos, las destrezas que se han desplegado y los nuevos aprendizajes. En segundo plano, debe realizarse una mirada sobre el proyecto, sus avances, dinámica y logros.

Encuentro Sincrónico N°10: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom.
- ¡Evaluación de aprendizajes específicos mediante un juego de Kahoot!, con algunos conceptos abordados durante la intervención.
<https://create.kahoot.it/share/el-cuento/763f4989-6da0-4624-8d7f-9ff302cd3c94> Pin del juego 5252252.
- Juego Quien quiere ser millonario, elaborado en Power Point, estrategia evaluativa para valorar aprendizajes y apropiación de conceptos abordados.
<https://mail.google.com/mail/u/0?ui=2&ik=536a1f1d5c&attid=0.1&permmsgid=msg-a:r8606477943720728176&th=1784d741a6dae27f&view=att&disp=safe&realattid=1784d73b6ac30fb9f4c1>
- Realización de prueba tipo saber mediante un Formulario de Google Drive
<https://forms.gle/DcLKF1BcnKvbDpTs8>

Encuentro Sincrónico N°11: Tiempo estimado 50 minutos.

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom.
- Invitación para escribir en el mural de Padlet, todo aquello que les haya gustado del proyecto de aula. Se motiva para que expresen de manera amplia sus ideas y que escriban también aspectos a mejorar.
- Socialización de los escritos mediante lecturas de los aportes y análisis de los mismos, para determinar el impacto generado y los alcances.

Encuentro Sincrónico N°12: Tiempo estimado 1 hora y 30 minutos.

“Velada Literaria”

- Encuentro sincrónico por la plataforma Zoom y transmisión para las familias por Facebook Live. El objetivo de la actividad es que cada estudiante pueda dar a conocer su obra a través de una narración, que genere una ambientación de acuerdo a la temática de su historia. La idea es invitar a familiares y amigos para que acompañen este momento desde diversos lugares.
Además, se contará con el talento que existe en las familias, para que amenicen el evento en algunos intermedios.
Por último, se premiarán los tres participantes que obtengan más Like en su narración.

TÉCNICAS PARA LA INTERVENCIÓN

- Observaciones: una mirada constante en el desarrollo de los momentos del proyecto de aula, así como también, de las múltiples actividades a implementar con el fin de evaluar su pertinencia en el fortalecimiento de los procesos de lectura y escritura.
- Lúdica: Desarrollo de juegos o actividades didácticas mediadas por las TIC.
- Foro: Los estudiantes expresen libremente sus ideas.
- Diálogos simultáneos: Se emplea para buscar soluciones rápidas a problemas y confrontar puntos de vista.

<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de contenidos: una mirada detallada de los resultados o evidencias para analizar resultados. 		
RECURSOS		
<p style="text-align: center;">HUMANOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Docentes. • Estudiantes. • Padres de Familia. 	<p style="text-align: center;">TECNOLÓGICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadores. • Celular. • Google Classroom. • Formularios de Google Drive. • Jamboard. • Padlet. • Prezi. • Power Point. • Plataforma Zoom. • Aula PT. • Educandy. • Wordwall. • Kahoot!. • Editor de videos InShot. • Audio cuentos: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde está el amor? - Adivina cuánto te quiero. - La gran fábrica de las palabras. 	<p style="text-align: center;">DIDÁCTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuadernos. • Lápices. • Colores. • Hojas de block. • Cajas de cartón recicladas. • Material para decorar las cajas (Se deja a libertad y posibilidades de cada estudiante). • Cartulina. • Marcadores de colores.

3.2 PROTOCOLO DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

3.2.1 Introducción

El proyecto de aula "Leyendo y escribiendo el mundo voy conociendo", que hace parte de la propuesta "Leer y escribir: una gran aventura para niños mediada por las TIC", tiene como propósito fortalecer los procesos de lectura y escritura, en niños de 8 y 9 años de edad.

Los docentes debemos ser conscientes, que los procesos comunicativos son fundamentales no sólo en los ámbitos escolares de los estudiantes, si no en la vida misma de todas las personas, teniendo en cuenta que la comunicación permite interactuar de forma efectiva con el mundo que nos rodea.

Se hace necesario fortalecer estos procesos, y que mejor para hacerlo que la utilización de las diversas herramientas que nos ofrecen las TIC, para motivar y conducir a los estudiantes tanto a interpretar y analizar como a producir sus propios textos.

En este manual, se encuentran planteadas las pautas para la utilización de las herramientas y estrategias planteadas, para que te animes y hagas de la lectura y la escritura, toda una aventura de aprendizaje.

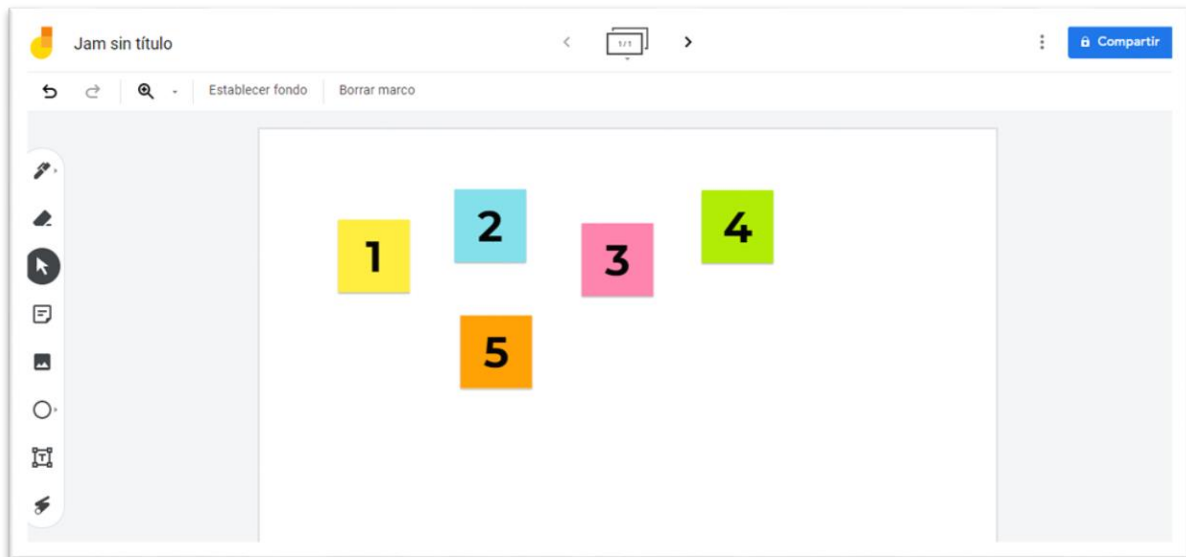
Primer Momento

La indagación de saberes previos, es la información que el estudiante tiene almacenada en su memoria debido a sus experiencias. Las preguntas planteadas en la propuesta, dan una idea relacionada con lo que los estudiantes conocen o sienten por el mundo de los cuentos.

La herramienta Jamboard, permite compartir aportes de forma virtual, lo cual motiva a los estudiantes a leer y escribir de una forma interactiva y dinámica.

Figura 2.

Ilustración ambiente de Jamboard con participación de notas adhesivas



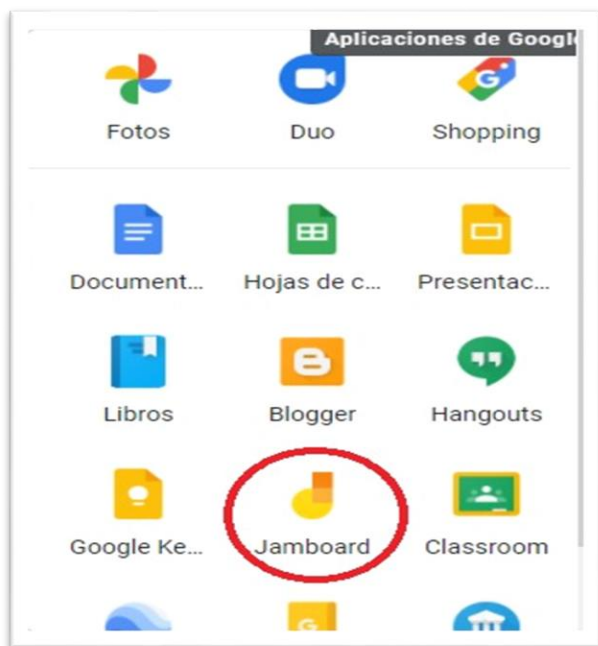
. Nota. Tomado de: <https://jamboard.google.com/>

Ruta para acceso a la herramienta Jamboard.

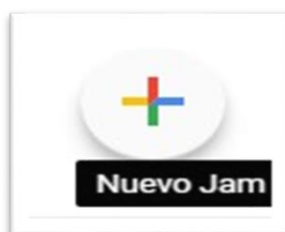
Desde tu correo de Gmail ingresa a las aplicaciones de Google y baja hasta la opción Jamboard.

Figura 3.

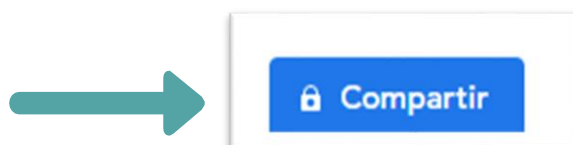
Ruta de acceso a la herramienta Jamboard



Selecciona la opción nueva Jam, ubicada en la parte inferior derecha.



Puedes ponerle nombre a tu Jam y compartirlo para que puedan comenzar a intercambiar ideas.



Invita a tus estudiantes a participar de diferentes maneras. Las notas adhesivas resultan muy divertidas.

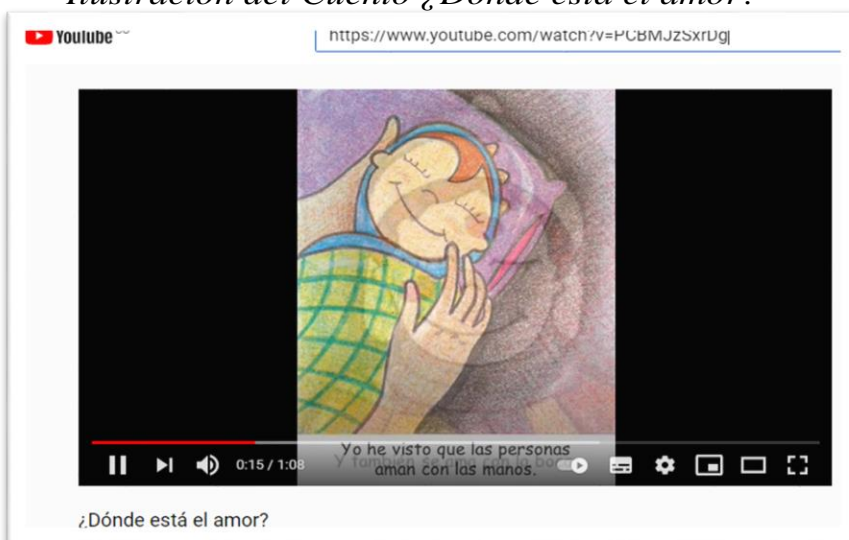


Nota. Tomado de: <https://jamboard.google.com>

El enlace que figura en la propuesta, te lleva directamente al canal de YouTube donde puedes disfrutar del cuento "¿Dónde está el amor? luego para realizar la actividad de inferencia, análisis e interpretación, se sugiere en Jamboard.

Figura 4.

Ilustración del Cuento ¿Dónde está el amor?



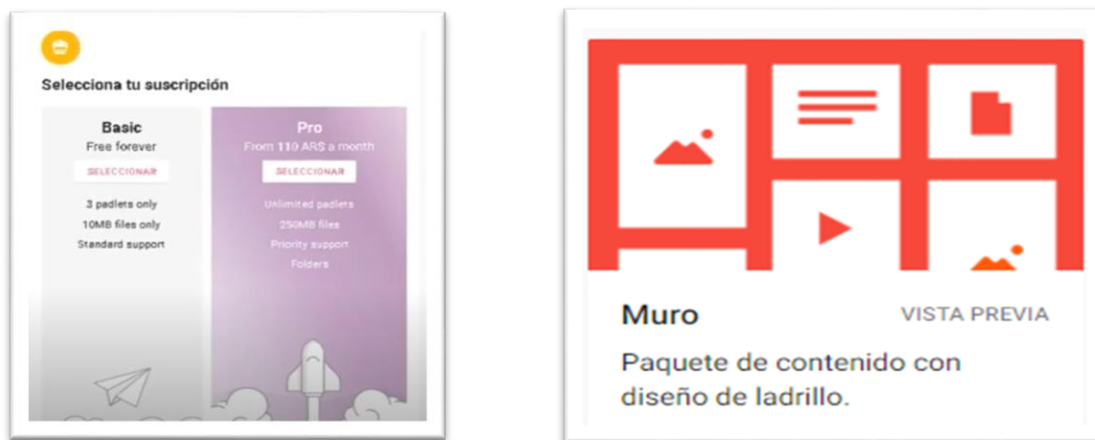
Nota. Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-iiBrxza8mU>

Posteriormente se asignan compromisos para realizar mediante la herramienta Padlet. Para acceder a ella, se dirige al navegador y digitar Padlet.com; una vez allí, es necesario iniciar sesión, ya sea haciendo el registro como usuario o iniciar directamente con alguna cuenta de Google.

Una vez que se ingresa exitosamente, se debe seleccionar una suscripción, elegir la opción gratuita básica y luego para este fin escogemos muro.

Figura 5.

Vista Previa Herramienta Padlet

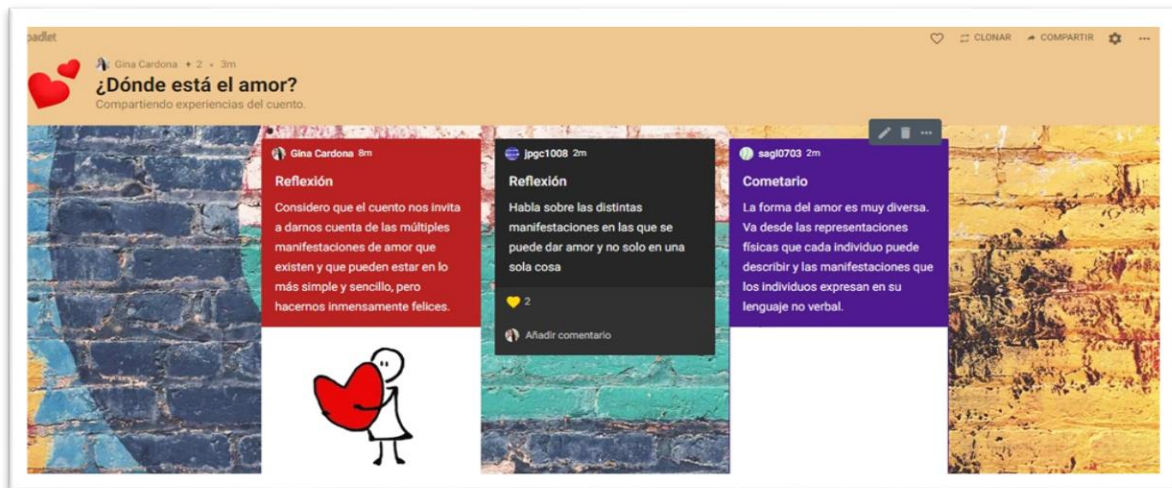


Nota. Tomado de: <https://padlet.com>

Tendrás varias opciones para personalizar tu padlet, configurar la participación de los estudiantes y finalmente deberás compartirlo para que ellos puedan consignar sus aportes. Puedes apoyarte del siguiente tutorial para aprovechar al máximo los recursos de Padlet, que se muestra a continuación.

Figura 6.

Ambiente de Padlet con ejemplo de participación en el muro



Nota. Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=4km-wJm2E7w>

Segundo momento

Mediante actividades variadas, diálogos, observaciones y conversatorios, llegaremos a los conceptos de una forma significativa y contextualizada, que llenará de sentido el aprendizaje; el enlace que figura en la propuesta, te lleva directamente al canal de YouTube donde puedes disfrutar del cuento "Adivina cuánto te quiero".

Posterior a la proyección, realiza las preguntas sugeridas en la propuesta que invita a la participación activa y dinámica. Indaga, cuestiona, genera espacios de reflexión, análisis y conceptualización.

Figura 7.

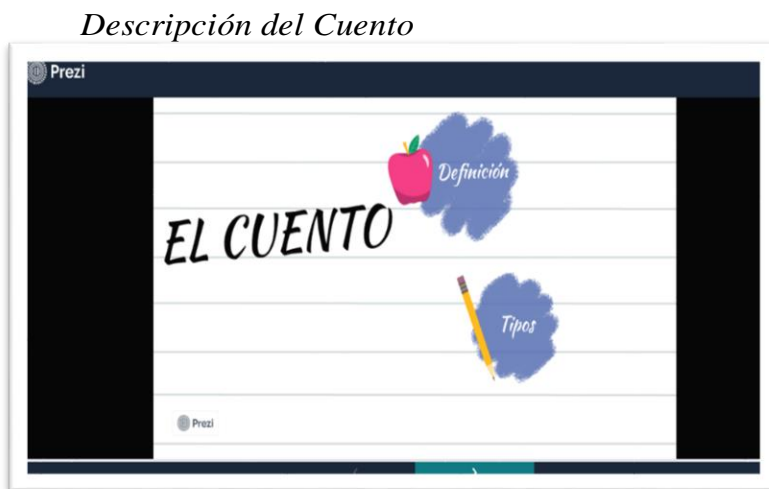
Relato audiovisual proyectado



Nota. Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=5q9gLH6u9f4>

Ahora bien, podemos acercarnos al concepto mediante la presentación en Prezi que amplía y afianza la estructura, tipos y aspectos importantes del cuento.

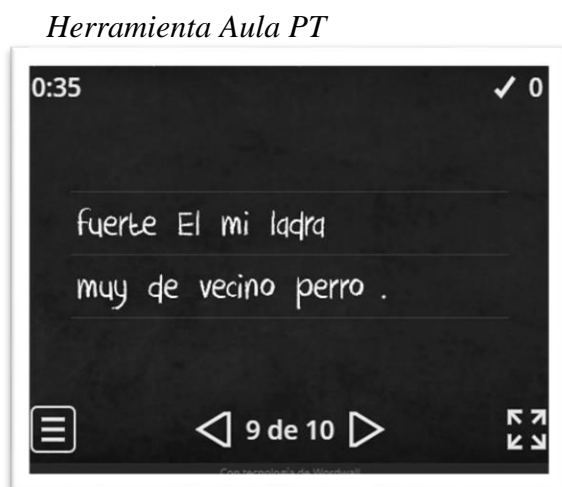
Figura 8



Nota. Tomado de: <https://prezi.com/view/vXU6gghKDkdxovn9YSQn/>

Jugar a ordenar frases, les ayudará a los estudiantes a comprender la importancia de una clara, ordenada y coherente escritura. En el enlace encontrarás el juego de Aula PT que les permitirá divertirse mientras aprenden.

Figura 9



Nota. Tomado de <https://www.aulapt.org/2020/05/11/ordena-las-palabras-para-formar-frases-con-sentido/>

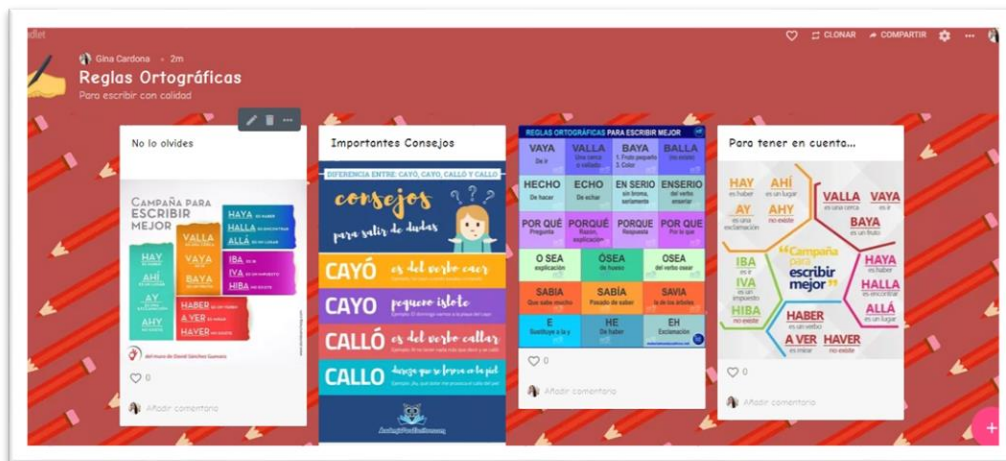
Siguiendo los enlaces de la propuesta (Ver Cuadro Ruta Metodológica: Implementación de la propuesta, p. 19), encontrará varios videos educativos que brindan herramientas a los estudiantes en la aplicación de reglas ortográficas indispensables para una adecuada escritura.



Realiza ahora un padlet donde incluyas tips para una adecuada ortografía, invita a otras personas a participar y comentar.

Figura 10

Ilustración ambiente de Padlet con ejemplo de tips en el muro



Nota. Tomado de: <https://es.padlet.com/da>

Tercer Momento

Poner en práctica lo aprendido es el verdadero sentido del aprendizaje, llegamos al último momento donde los estudiantes participarán activamente mediante el análisis, la interpretación y la producción textual, a partir de un contexto semántico significativo. Sigue los pasos que indica la propuesta, para ingresar a este encuentro, verás la sorpresa de tus estudiantes y la expectativa que les genera, lo cual será un ideal preámbulo; posterior a ello utiliza el Jamboard para realizar la pregunta introductoria a la actividad.

Ahora es el momento de disfrutar de la emotiva historia de "La gran fábrica de palabras". El enlace te dirige directamente al canal de YouTube.

Figura 11

Ilustración Cuento La Gran Fábrica de Palabras



Nota. Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=O70HPjESNA>

Facilita un espacio de conversatorio y diálogo, donde los estudiantes expresen la movilización que generó en ellos la historia, les permite, además, que expresen libremente sus ideas, que es el primer paso para fortalecer procesos de lectura y escritura, posteriormente se motiva a los estudiantes a realizar "El tesoro de mis Palabras". Este será el insumo para la siguiente actividad.

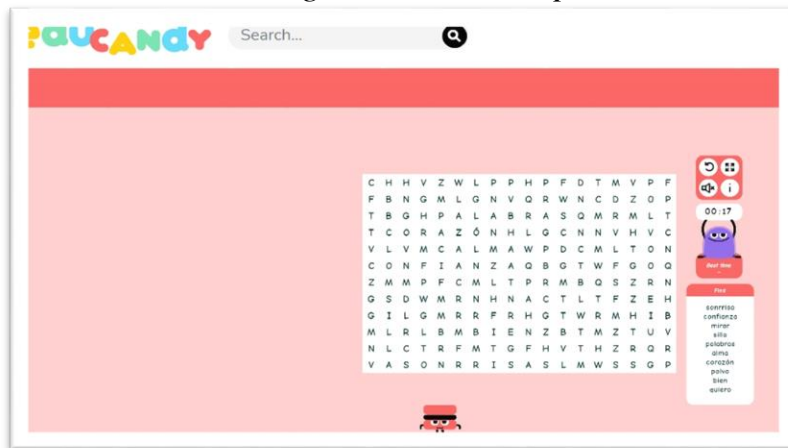
Para la proyección del video con los trabajos de los estudiantes, el docente elige la herramienta de preferencia. Se sugiere Filmora, InShot, Movie Maker o incluso Power Point. Con las 6 palabras de mayor repitencia encontradas en la actividad

anterior, se elabora un cuento grupal en Jamboard, esta vez utilizando la opción cuadro de texto, promoviendo así la producción textual.

El enlace que conduce a la herramienta Educandy, permitirá que los estudiantes realicen una sopa de letras interactiva con algunas palabras de la gran fábrica.

Figura 11

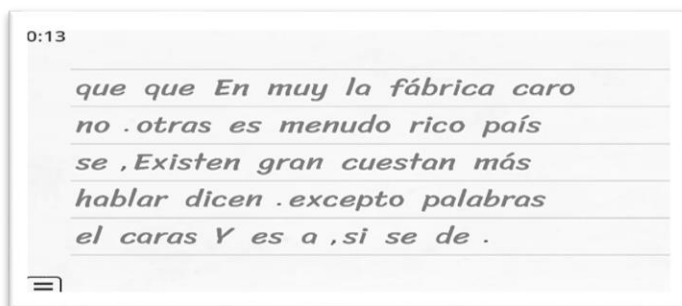
Ilustración Juego Interactivo Sopa de Letras



Nota. Tomado de <https://www.educandy.com/site/html5/bin/main.php?activity=wordsearch&quizid=589008>

Jugar a organizar párrafos, resulta una valiosa oportunidad para fortalecer la lógica y sentido de un texto. Con la herramienta Wordwall, podrás retar a tus estudiantes a realizarlo en el menor tiempo posible.

Figura 12

Ilustración Análisis e interpretación textual

Nota. Tomado de:

<https://www.educandy.com/site/html5/bin/main.php?activity=wordsearch&quized=589008>

Con la siguiente actividad, se pretende promover el trabajo cooperativo y la elección de un género de cuento de su preferencia para orientar el trabajo final de los estudiantes. La idea es que se reúnan según los géneros elegidos y busquen la herramienta preferida, para que elaboren su propio cuento aplicando las orientaciones dadas. Para finalizar por medio de la plataforma Zoom se realizará la socialización de los escritos y la debida retroalimentación.

Se asigna el compromiso de enviar los avances de sus producciones por Google Classroom, con el propósito de activar procesos meta cognitivos que permitan llevar a cabo las correcciones pertinentes a sus escritos y por consiguiente promover la re-escritura de ellos.

Cuarto Momento

Teniendo en cuenta que la evaluación es un proceso sistemático y continuo, ¿se propone diferentes actividades didácticas que permitan evaluar el aprendizaje por medio de las herramientas como Kahoot!, Power Point, y un formulario de Google Drive como prueba escrita.

Seguidamente se socializa con los estudiantes, sus ideas, sugerencias y aportes, luego se invita para que digiten sus apreciaciones en el muro de padlet. Finalmente por medio de Facebook live se compartirá las diferentes producciones de los estudiantes, cómo también se motivará a la comunidad educativa en general para que participen demostrando sus talentos o creaciones y de esta manera lograr acompañamiento familiar en el proceso de las experiencias significativas.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barranza, A. (2010). *Elaboración de propuestas de intervención educativa*. Universidad pedagógica de Durango. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>
- Bermúdez, G. (2016). Ambientes de aprendizaje mediados por tic, virtuales o e-learning e híbridos o blenden-learning. *Virtualmente* 2(2), 119-134. <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/vir/article/view/1424>
- Bernabeu, J.R. (2003). La lectura: ¿compleja actividad de conocimiento? *Interlingüística* (14), 151-160. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=918588>
- Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas En Delgado, M.L, Ortega, J.A., Solá, T. *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales*. Grupo Editorial Universitario. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=741689>
- Cassany, D. (1993). *La cocina de la escritura*. Anagrama. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/287-la-cocina-de-la-escriturapdf-2vEUo-libro.pdf>
- Ferreiro. E. (1996). Revolución informática y los procesos de lectura y escritura. *Lectura y vida*. *Revista latinoamericana de lectura* 17(4), 1-8. http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a17n4/17_04_Ferreiro.pdf/view
- Fons, M. (2004). *Leer y escribir para vivir*. Grao
- Flóres, R & Gómez, D. (2012). *Leer y escribir en los primeros grados: retos y desafíos*. Universidad Nacional de Colombia.

- Gordillo, N. L. & Hernández, E. M. (2012). *Uso de las tic en las prácticas de lectura y escritura*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]Universidad Javeriana]
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/12238/HernandezTorresEvaMilena2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. México: FCE.
- Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. 30 de julio de 2009. D.O No. 47.426.
- Lomas, C. (2003). Aprender a Comunicar (se) en las Aulas. *Ágora Digital* (5), 1-18.
<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3508/b15760844.pdf?sequenc>
- Niño, V. (2015). *Competencias en la comunicación. Hacia las prácticas del discurso*. (3ª ed.). Ecoe. <https://www.ecoediciones.com/wp-content/uploads/2015/07/COMPETENCIAS-EN-LA-COMUNICACION-1-1.pdf>
- Pilleux, Mauricio. (2001). Competencia comunicativa y análisis del discurso. *Estudios filológicos*, (36), 143-152. <https://dx.doi.org/10.4067/S0071-17132001003600010>
- Salas, Y. (2013). Cibercultura y educación. *Diálogos* (11), 29-43.
<http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2088/1/2.%20Cibercultura%20y%20educacion.pdf>

- Sánchez, E. (2008). Las tecnologías de información y comunicación TIC desde una perspectiva social. *Revista Electrónica Educare XII* (Extraordinario), 155-162.
<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf>
- Solé, I. (1995). El placer de leer. *Revista latinoamericana de lectura* (3), 1-8.
<https://www.actiweb.es/lenguajeinicial/archivo8.pdf>
- Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura*. (8ª ed.). Graó. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>
- Solé, I (1987). Las posibilidades de un modelo teórico para la enseñanza de la comprensión lectora. Infancia y aprendizaje. *Journal for the Study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje* (39-40), 1-13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=749227>
- Teberosky, A. (1992). *Aprendiendo a escribir*. ICE-Universitat Autònoma-Horsori.
- Umbral, F. (1979). *Diario de un escritor burgués*. Destino
- Zuleta, E. (1991). La Lectura. *Sociología: Revista De La Facultad De Sociología UNAULA*, (14). 7-15. <https://publicaciones.unaula.edu.co/index.php/sociologia>
UNAULA/article/view/800/1069