



LECTOESCRITURA EN PRIMARIA



LECTOESCRITURA EN PRIMARIA

“Aprender a leer es encender un fuego, cada sílaba que se deletrea es una chispa” Víctor Hugo (1802-1885).

ÍNDICE

1. PROCESO NATURAL DE APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA
2. JUGAR CON LAS LETRAS
3. JUGAR CON LAS PALABRAS
4. JUGAR CON EL TEXTO
5. ITINERARIOS LECTORES
6. LIBROS PARA PROFUNDIZAR



1. PROCESO NATURAL DE APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA

Hay dos etapas diferenciadas en todo el proceso, en el que se fundamenta todo el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura. La etapa de las experiencias previas y el sentido de las letras.

En el período de las experiencias previas lxs niñxs pasan por diferentes vivencias que de alguna forma le van preparando para ir hacia la siguiente etapa en la que encuentra el sentido de las letras, y deduce que además del dibujo existen unos símbolos que también sirven para representar y entender la realidad que le envuelve.

Es en esta etapa cuando lxs niñxs empiezan a asociar sonido y forma del abecedario, a descubrir el código lingüístico para después ir hacia la comprensión de la construcción de una palabra, según su sonoridad; descubriendo que hay palabras que se parecen porque tienen golpes de voz iguales.

Es un momento para jugar con las rimas y las sílabas, aprovechando el contenido narrativo y sonoro que guarda el lenguaje (trabalenguas, adivinanzas, canciones, poesía, nanas, rap, cuentos narrados...). El niño o nina se aventura a usar las letras para empezar a escribir sus primeras palabras, y desde ahí se adentrará en conocer la composición de la escritura. Para posteriormente, ir hacia la creación de una unidad de sentido y partir hacia la estructura textual.

Durante el período de las experiencias previas es importante que tengamos en cuenta el sentido global que hay en las imágenes, para aproximar a lxs niñxs a la lectura. Es un momento en el que ellxs se animan a descifrar el código visual para sacar sentido a lo que se nos quiere contar. Podemos hacer uso de los cuentos silente, que están compuestos por secuencias de imágenes, y no tienen letra.



También que favorezcamos que se dé la exploración del trazo para que en el momento de representar gráficamente las letras se sienta preparado. Creando condiciones de aprendizaje donde el cuerpo, los sentidos y la manipulación le permitan desarrollar su gesto al trazar. Es un período para garabatear, rayar, puntear, hacer torbellinos, jugar con las sombras, las luces, las simetrías, los colores, las siluetas. Para que a través de la formulación el niño o la niña descubra su forma de hacer. Lo interesante es recoger el contenido del que está hecha una imagen para hacer propuestas de exploración con el trazo (formas, siluetas, colores, sombras, luces, simetrías).

2. JUGAR CON LAS LETRAS

La niña o el niño, por medio del habla, conquista los sonidos de las letras. Lo siguiente que ha de darse es que conozca cuál es la forma de los símbolos lingüísticos, para que desde ahí comprenda el código y se aventure en la conquista de la escritura y la lectura. Para ello es importante la manipulación, la exploración a través de los sentidos y el cuerpo y la conexión con el placer en la acción. Creando propuestas que acerquen a los niños a sentir las letras, hacerlas suyas y a desear conocerlas para hacer uso de ellas.

Propuestas sugeridas:

Trabajar con las letras del nombre para iniciar el proceso puede ser interesante, pues son los sonidos de las letras que más escuchan y por las que sienten curiosidad por conocer.

- Crear tarjetas con letras a las que les añadiremos una tira de papel espejo, de forma que el niño o la niña al escoger las letras para componer su nombre se vea reflejado.
- Buscar letras en una bandeja con harina. Al encontrarlas decir cómo suenan.



- Crear letras con palos y bolas de plastilina para hacer los puntos de unión.
- Preparar un rincón con una bandeja llena de bicarbonato, tarros de cristal con vinagre teñido con unas gotitas de pintura y cuentagotas. Colocar en un atril las letras móviles componiendo una palabra, que el niño o la niña ha de reproducir sobre el bicarbonato, escribiendo gota a gota cada una de las letras. El vinagre hará efervescencia al entrar en contacto con el bicarbonato y las letras serán burbujitas de colores.
- Crear un sobre para cada letra del alfabeto, en el que habrá una letra recortada en varias partes. De forma que la niña o el niño jueguen a escoger un sobre y formar la letra uniendo las diferentes partes. Posteriormente también pueden escoger varios sobres y tratar de crear una palabra con las letras construidas.
- En un papel blanco escribir una palabra con cera marley de color blanca.

Para lograr ver qué hay escrito, pintar el papel con pintura (unas gotas) diluida en un vaso de agua.

La cera marley al ser grasa no absorbe la pintura diluida en agua, el papel blanco sí. Por lo que todo el folio quedará pintado, menos la parte donde con cera blanca se dibujaron las letras. Haciendo aparecer el mensaje.

Podemos jugar en parejas a escribir alguna letra o palabra para el/la compañeritx, que será el que cubrirá el mensaje con pintura al agua para hacerlo visible y descubrir que hay escrito.

- Con zumo de limón y pincel trazar las letras sobre un folio. Para ver el mensaje oculto escrito con el limón colocar el calor de una vela por debajo del papel y aparecerá.

El resultado queda como un mapa del tesoro. Puede ser interesante hacer una propuesta de piratas en busca de un tesoro y que el mapa esté hecho con limón para que ellos traten de hacerlo visible y poder interpretarlo para encontrar el tesoro (que también puede ser un baúl con un mensaje para los piratas).



Leer mapas, calendarios, un reloj, un diagrama son experiencias de aproximación a la lectura de las letras y están ligadas a la pulsión interna del infante de querer sacar sentido a lo que ve para ir construyendo su idea de mundo.

- Con carboncillo, el niño o la niña ha de rallar todo el folio, de forma que quede todo oscurecido. Para después con una goma, trazar letras o reproducir una palabra, borrando el fondo negro.
- Creación de un álbum de letras dibujadas. La niña o el niño pasa por una fase en la que le gusta recurrir al animismo positivo para caracterizar las letras que conoce y ya se atreve a escribir. Dibuja una O con gafas, una A como una montaña...
- Encontrar la palabra escondida. Utilizar tarjetas con imágenes en las que nos fijaremos en la primera letra de cada palabra para crear una secuencia de imágenes que compongan la palabra escondida. Por ejemplo, tarjetas con dibujos de un Árbol, un Barco, un Elefante, un Jarrón, y un Avión (la palabra que habrá que encontrar será ABEJA).
- Crear con tizas un camino de letras sobre el suelo y lxs niñxs irán saltando de baldosa en baldosa diciendo una palabra que empiece por esa letra.
- Inventar un código, ejemplo, Toki Pona (www.tokipona.alinome.net).

3. JUGAR CON LAS PALABRAS

Una vez que el niño y la niña conquistan el código lingüístico, conoce la forma de las letras y su sonido correspondiente, siente deseos de hacer uso del lenguaje para empezar a escribir y leer sus primeras palabras. Jugar con las palabras, tanto por su sonoridad, significado o construcción.

Veamos algunas propuestas que podríamos hacer durante esta fase.

- Separar de una colección de palabras, las que son cortas y las que son largas. La que acaben igual o las que empiecen por el mismo sonido.



- Encontrar palabras dentro de otras (A M A R I L L O = A M A R, M A R).
- Recortar palabras de revistas y colocarlas en tarros según su significado. Palabras dulces, amargas, raras, graciosas...
- Crear palabras nuevas con las letras de una palabra (MARIPOSA = OSA, ROSA, SOPA, MAR, PISO...).
- Inventar palabras y significados. Texto de Cortázar "Cronopio", en la que sugiere un significado para esa palabra inventada por él o ella. Podemos tener dados con sílabas, de forma que al lanzarlos usemos las sílabas que nos han salido para crear una palabra que no existe y darle un sentido. Con la creación de todos lxs compañerxs podríamos hacer un diccionario inventado. (TA-PE = Ir de compras).
- Encontrar palabras de ida y vuelta (AMOR= ROMA, SAPOS=SOPAS, LÁMINA=ANIMAL). Podemos hacer la propuesta con espejos, tratar de ver si al leer una palabra a la inversa, reflejada en el espejo, podría leerse como otra palabra diferente.
- Mostrar una imagen, lxs niñxs irán diciendo palabras que le sugieran, con las que posteriormente trataremos de componer una historia.
- Buscar dos palabras en el diccionario, fusionarlas crear una sola. Inventar un significado para la palabra fusionada.
- Las palabras más largas del mundo. ¿Cuáles son? "esternocleidomastoideo", "electroencefalografista". Jugar a encontrar e inventar palabras "supermegalargas".
- Hacer caligramas con la forma de las letras. ¿A qué se parece la A? Escribir alrededor de la A a qué se parece, creando con las palabras la forma de la letra A.

4. JUGAR CON EL TEXTO

- Crear frases absurdas y divertidas sacando dos palabras al azar de una bolsa (Binomio fantástico de Gianni Rodari).



- Creación de un micro relato en un tiempo determinado. Al acabar, doblar el papel dejando a la vista sólo la última frase y pasárselo al/la compañeritx de al lado para que la continúe. Así varias veces hasta que vuela de nuevo a ti la historia inicial y le des un final. Terminar la propuesta leyendo el resultado de todas las historias locas creadas en la ronda.
- Fusionar la historia de dos cuentos de tradición oral para crear uno nuevo (Caperucita roja y los tres cerditos se encuentran en el pueblo de Pinocho).
- Crear un texto con frases sacadas de diferentes cuentos.
- Cambiar de un texto algunas palabras por su definición en el diccionario. También podemos cambiar los verbos por otros verbos, los adjetivos por otros... Resulta divertido ver después cómo ha cambiado el texto. Leer juntos las diferentes creaciones que lxs compañerxs han hecho para un mismo texto.
- Historia de los objetos. Elegir algún objeto para, a través de las palabras, darle vida y contar en primera persona la historia de ese objeto.
- Preparar una bolsa con preguntas otra con respuestas. El niño o la niña sacará una tarjeta de cada bolsa y con la pregunta y la respuesta obtenida partirá hacia la creación de un texto.
- Encontrar un mensaje oculto dentro de un texto. Podemos preparar un texto en el que las palabras secretas que han de encontrar estén escritas a la inversa, no tengan coherencia con el texto, estén en mayúsculas, tengan alguna letra intrusa... Esas palabras las irán escribiendo en un papel según las van encontrando para componer el mensaje secreto que hay escondido.
- Un/una compañerx escoge una palabra del diccionario y en un papelito escribe la definición que meterá en una bolsa. Después le dirá al resto la palabra escogida para la que tendrán que escribir cuál creen que es su significado. También meterán sus definiciones en la bolsa. De forma que iremos leyéndolas para, entre todxs, tratar de ver cuál es la del diccionario, o cuál es la más graciosa.



- Transformar historias tradicionales. (Los tres cerditos persiguen al lobo que se escode de casa en casa). Gianni Rodari.
- Invertir en cuento. Blancanieves no se encuentra con siete enanitos, sino con siete gigantes. ¿Cómo sigue la historia? Gianni Rodari.
- Escritura automática. Dedicar cinco minutos a escribir sin pensar en lo que se quiere decir.
- Escribir un texto utilizando los títulos de diferentes cuentos.
- Cambiar el final de una historia.
- Elegimos un color. Escribimos una lista de cosas que sean de ese color. Después escribiremos una unidad de sentido en primera persona. Rojo (pasión, sangre, rosas, vino, lujuria, manzanas)." Soy pasión, sangre, vino y rosas; también lujuria y manzanas".
- Crear una receta para las emociones. Receta para estar alegre: unas gotas de risas azucaradas, 100gr de compañía, una pizca de cosquillas...
- Recomponer una historia recortada en diferentes partes. Podemos retirar la parte del final, para que, al recomponerla, cada niño escriba un nuevo final.
- Crear una historia real otra inventada. Compartir al grupo y tratar de averiguar cuál de las dos es la verdadera.

5. ITINERARIOS LECTORES

Los itinerarios lectores parten de la idea de hacer un recorrido por varias propuestas en las que cada una esté acompañada por un cuento. De forma que todo el grupo iremos recorriendo las diferentes propuestas iniciándolas con la lectura del cuento.

Las propuestas interesan que sean variadas, que estén al alcance del niño o la niña, y que de entre todas haya alguna con mayor complejidad.



De forma que podamos atender también las dificultades que algún niño o niña pueda presentar en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Y que todo el grupo sienta que es capaz de adentrarse en el itinerario lector.

Para ello es importante que primeramente hagamos la selección de cuentos, de acuerdo a lo que queramos trabajar. Y desde ahí pensemos que propuestas pueden surgir aprovechando el contenido del cuento. Lo siguiente sería ver que materiales necesitamos para crear cada rincón con su cuento correspondiente y el material necesario para llevar a cabo la propuesta.

Los materiales pueden ser letras móviles de madera, de imán, sellos; recortes de revistas, imágenes, diccionario, piezas sueltas, máquina de escribir, recetarios, material auto corregible...

Las propuestas han de estar relacionadas con conquistar la forma de las letras y qué sonido tienen en el habla; jugar con las rimas y los golpes de voz, para la comprensión de la composición silábica de las palabras y la construcción de textos. Descubrir mensajes secretos, cambiar finales de una historia, mezclar partes de diferentes cuentos para crear uno nuevo, jugar con los títulos, averiguar cómo acaba el cuento, contar la historia desde la perspectiva de uno de los personajes secundarios, jugar con las construcciones poéticas, con recortes de periódicos, tratar de averiguar que cuenta un cuento que está escrito en otro idioma, inventar definiciones, aprovechar el mundo imaginario del niño y la niña para hacer creaciones de textos locos y absurdos, fusionar palabras, creación de personajes, de abecedarios ilustrados, de adivinanzas, trabalenguas, entrevistas, cuestionarios, listados, invitaciones, reportaje, chistes, canciones, seguir pistas para encontrar un mensaje, cartas, idear diálogos de un cómic, escribir una autobiografía...



6. LIBROS PARA PROFUNDIZAR

ARNO STERN. *Del dibujo infantil a la semiología de la expresión. Iniciación a otra mirada sobre el trazo.* Ed. Samaruc.

PRISCILA VELA Y MERCEDES HERRÁN. *Piezas sueltas. El juego infinito de crear.* Ed. LIT-ERA.

Keri Smith. *Acaba este libro.* Ed. Paidós.

VICENTE MARCO Y KOLO. *Cómo escribir y dibujar un cuento.* Ed. Almuzara.

JULIA CAMERÓN. *El camino del artista.* Ed. Aguilar.

GIANNI RODARI. *Gramática de la fantasía.* Ed. Kalandraka.

GIANNI RODARI. *Cuentos por teléfono.* Ed. Juventud.

BRUNO MUNARI. *Fantasía.* Ed. GG.

BRUNO MUNARI Y MARÍ ENRICA AGOSTINELLI. *Caperucita Roja, Verde, Amarilla, Azul y Blanca.* Ed. Sopa de libros.

BRUNO MUNARI. *¿Cómo nacen los objetos?* Ed. GG.