



Leyendo y Jugando Aprendo

Corporación Universitaria Minuto De Dios - UNIMINUTO
Dirección General de Proyección Social
Centro de Educación para el Desarrollo Vicerrectoría Regional Santanderes

Formulación de proyectos sociales de formación

Línea de acción institucional: Fortalecimiento de procesos formativos en contextos presenciales o virtuales que ofrecen las organizaciones sociales y comunitarias, colectivos e instituciones de carácter público o privado en cada contexto.

Sub-línea sede: Psicosocial

Nombre del proyecto: Leyendo y Jugando Aprendo

Rectoría, vicerrectoría: Vicerrectoría Santanderes – Centro Regional Bucaramanga.

Fecha de formulación: Octubre 19 de 2018.

Fecha de actualización: Junio 10 de 2019.

Datos del profesor líder del proyecto: Ana Patricia Ordonez Kandia

Email: aordonezkan@uniminuto.edu.co

Descripción del proyecto

El poco hábito lector que tienen en la actualidad los niños, niñas y adolescentes, hace más difícil su proceso de aprendizaje, por ello se busca que se interesen por la lectura y sobre todo que comprendan lo que leen para facilitar su desarrollo académico en todas las áreas generando un ámbito cognitivo y de desarrollo más llamativo y menos monótono.

En el Proyecto “LEYENDO Y JUGANDO APRENDO” están contempladas: la mecánica lectora, la velocidad, entonación/ritmo, la lectura comprensiva, la lectura como instrumento de aprendizaje, la lectura expresiva, la lectura lúdica, la lectura creativa, la lectura reflexiva y todo tipo de herramientas que permiten proponer nuevas prácticas de la lectura mediante la implementación de actividades lúdicas que permitan procesos de enseñanza-aprendizaje.

Justificación

Es de gran importancia y prioridad implementar y llevar a cabo estrategias de prevención y promoción, en donde los niños, niñas y adolescentes puedan fortalecer y garantizar una mejor capacidad de afrontar las diversas adversidades y situaciones de riesgo que ofrece el medio en el cual se desenvuelve.

Los niños, niñas y jóvenes no son solo tenidos en cuenta como personas solas si no como parte de un sistema social donde están implícitas la familia y la comunidad como parte de los entornos seguros para su propio desarrollo social.

La Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO está vinculada a procesos o proyectos de desarrollo social y comunitario, los cuales viene trabajando en realidades socialmente complejas. Es por ello que UNIMINUTO, mediante su práctica de responsabilidad social, busca no solo incidir favorablemente en la comunidad y lograr mitigar situaciones de riesgo en las mismas, si no también incentivar en sus profesionales la formación, la dimensión social de su proyecto de vida mediante un proceso de formación ciudadana responsable y activa.

Objetivos

General

Fomentar en los niños y niñas participantes, el desarrollo de las competencias comunicativas mediante el mejoramiento de los niveles de lectura y escritura a través del juego y la lúdica.

Específicos

Proporcionar estrategias para que los niños y niñas desarrollen habilidades de comprensión lectora y formar lectores capaces de desenvolverse con éxito en el ámbito escolar y fuera de él. Mejorar las competencias ciudadanas como: el conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, conocimientos y actitudes, articulados entre sí, haciendo posible que los niños, niñas actúen de manera constructiva en la sociedad democrática.

Generar espacios de reflexión en torno a las diferentes problemáticas sociales, enfatizando en las problemáticas identificadas (violencia, interculturalidad).

Socializar las experiencias vividas en torno a la práctica social, mediante una actividad de cierre que incluya la participación de personajes públicos, quienes serán los invitados especiales y leerán para los niños, niñas.

Metodología del proyecto

La metodología a implementar debe ser activa, participativa, dinámica, cambiante, abierta, debe basarse en aprender a hacer, optimizando habilidades y destrezas de los participantes, empleando los recursos que dispone UNIMINUTO y los otorgados por las alianzas estratégicas gestionadas por la universidad con organizaciones, instituciones, comunidades y líderes sociales.

En el desarrollo de este proyecto y por el tipo de población a impactar, es importante implementar técnicas participativas de carácter pedagógico, lúdico y recreativo, en donde se implemente el juego, talleres y actividades en general, que propicien entre otros, el análisis y el pensamiento crítico y creativo.

Es importante desarrollar diferentes tiempos en las actividades, es decir sensibilizar, analizar, proponer, plantear, actuar concluir y finalmente evaluar los temas a tratar.

La motivación será constante con el propósito de mantener centrada la atención de la población formada y su interés en el desarrollo de los distintos temas. Cada sesión y propuesta de actividades a llevar a cabo se adaptan a la población, edad y contexto social.

Proceso de Intervención y/o acompañamiento

El desarrollo del proyecto, inicia con la visita de reconocimiento al contexto de práctica, por parte de la totalidad de estudiantes inscritos en el curso, quienes tienen la labor de interactuar con las comunidades, e identificar las realidades de la población.

Posterior a esta primera visita, se deja un espacio de 8 días, para que los estudiantes estructuren un plan de trabajo que contenga las actividades a desarrollarse, según las temáticas del proyecto social formativo.

Cabe recalcar, que los cursos o NRC cuentan con un número entre 15 y 25 estudiantes, quienes son distribuidos en equipo A y equipo B, quienes desarrollarán las actividades semana tras semana durante tres meses (13 visitas de campo), según el plan de trabajo aprobado por el docente.

Cada estudiante participará en 14 visitas de campo (1 Visita de reconocimiento al contexto de prácticas + 13 visitas de trabajo campo) de 3,5 horas aprox. c/u, para un total de 48 horas, según lo estipulado en el acuerdo 010 – Lineamientos de Prácticas de Responsabilidad Social.

Guía de Intervención Metodológica

El desarrollo de cada sesión debe seguir la siguiente estructura metodológica que conlleva elementos del modelo Praxeológico de UNIMINUTO:

1. Actividad de inicio rompe hielo. Sensibilización (Video o dinámica)
2. Desarrollo del tema a tratar (taller-diapositiva, juego de roles, dramatizado)
3. Análisis, reflexión y explicación de la temática central
4. Dinámica de cierre y conclusiones de aprendizaje del tema tratado en la sesión.

Nota: Los estudiantes diseñan, describen las actividades y los recursos requeridos (propuesta de intervención).

Planeación.

Visita de Diagnóstico y Planeación Propuesta de Intervención.

Objetivo: Identificar y describir con los diversos elementos que caracterizan la realidad geográfica, poblacional, situacional y social de la comunidad u institución en la que se va a implementar el proyecto.

Desarrollo de la actividad. Se establece como un encuentro de relacionamiento con la comunidad en la que se piensa trabajar, donde se identifican y caracterizan los diversos aspectos que le dan su propia identidad; es lo histórico, lo económico, lo social, lo cultural y lo poblacional que se debe reconocer, según las orientaciones de la Guía de diagnóstico.

Esta interacción con la comunidad, líderes y con la población específica a trabajar, permite que también se haga un pequeño censo del número de personas que estarían dispuestos a participar en la ejecución del proyecto, como también proponer la planeación o propuesta de intervención definida por los equipos A y B, tomando como referencias las necesidades y/o problemáticas encontradas en cada una de las comunidades a intervenir.

Trabajo de campo 1.

Tema 1: Taller de creación de libros.

Objetivo: Crear colecciones de cuentos o libros, que se puedan exponer en grandes murales en las paredes de la institución, en los pasillos o recogerlas en forma de catálogos itinerantes realizados con fotocopias de las cubiertas, para ser compartidos por toda la comunidad escolar.

Trabajo de campo 2.

Tema 2: La Palabra Mágica.

Objetivo: Desarrollar la creatividad e imaginación, por medio de la creación de cuentos e historias divertidas.

Trabajo de campo 3.

Tema 3: Cada Uno... Una Poesía.

Objetivo: Fomentar el gusto por la lectura en general, y por la poesía en particular. Potenciar la lectura expresiva de las poesías y desarrollar técnicas de dinamización y dramatización de los textos. Educar en los valores de tolerancia y respeto a los demás, la no discriminación por edad, sexo, raza, religión, etc. Desarrollar estrategias básicas de escritura.

Trabajo de campo 4.

Tema 4: La Caja Mágica.

Objetivo: Identificar qué cuentos clásicos conocen los niños. Despertar la curiosidad de los niños hacia los cuentos clásicos. Relacionar objetos con los personajes a los que pertenecen.

Trabajo de campo 5.

Tema 4: La Caja Mágica.

Objetivo: Identificar qué cuentos clásicos conocen los niños. Despertar la curiosidad de los niños hacia los cuentos clásicos. Relacionar objetos con los personajes a los que pertenecen.

Trabajo de campo 6.

Tema 5: El Juego de los Trabalenguas.

Objetivo: Desarrollar la imaginación y el interés por la lengua a través de la pronunciación de textos cortos.

Trabajo de campo 7.

Tema 6: El juego dramático (teatro).

Objetivo: Desarrollar la imaginación y la creatividad, a través de la implementación de técnicas teatrales y el relato de historias e improvisaciones.

Trabajo de campo 8.

Tema 6: El juego dramático (teatro).

Objetivo: Desarrollar la imaginación y la creatividad, a través de la implementación de técnicas teatrales y el relato de historias e improvisaciones.

Trabajo de campo 9.

Tema 7: Cuentacuentos de Grandes Para Chicos.

Objetivo: Desarrollar procesos de atención a través de la lectura en voz alta de cuentos por parte de adultos.

Trabajo de campo 10.

Tema 7: Cuentacuentos de Grandes Para Chicos.

Objetivo: Desarrollar procesos de atención a través de la lectura en voz alta de cuentos por parte de adultos.

Trabajo de campo 11.

Tema 8: Las Fábulas de Esopo.

Objetivo: Conocer la importancia de la moraleja en las fábulas

Trabajo de campo 12.

Tema 9: Leyendas colombianas

Objetivo: Reconocer aspectos de nuestra cultura en las leyendas populares.

Trabajo de Campo 13.

Tema 9: Leyendas colombianas

Objetivo: Reconocer aspectos de nuestra cultura en las leyendas populares.

Actividad de Cierre.

Objetivo: Socialización de trabajos realizados, entrega de memorias o evidencias a participantes del proyecto. Igualmente entrega de Fotos.

Participantes

El grupo poblacional para la intervención de este proyecto, son los niños, niñas y jóvenes entre los 3 y 17 años de estratos 1, 2 y 3 pertenecientes a ONG's y fundaciones de los municipios de Barrancabermeja, Bucaramanga, Floridablanca, Girón y Piedecuesta, con las cuales la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO tiene convenios adscritos y vigentes en la actualidad.

En cuanto a las características generales de la población se destacan que son estudiantes de primera y básica secundaria, los cuales poseen un desarrollo intelectual, físico y psicológico de acuerdo a sus edades y los estratos a los que pertenecen (uno, dos y tres).

Esta población objeto está en un período llamado niñez y pre adolescencia. Un período propicio formar hábitos lectores en los niños y jóvenes, es decir que éstos lean por gusto, por placer y no sólo por obligación.

Resultados esperados

Con este Proyecto, se pretende que los niños y niñas se interesen más por la lectura a través del juego, el cual les permitirá comprender, construir, analizar y argumentar sobre un texto o cuento leído.

Se espera que, con el proyecto, los niños adopten estrategias que les permita mejorar su rendimiento académico.

Inculcar a toda la Comunidad objeto, la importancia de leer desde diferentes contextos.

Aportar en el desarrollo cognitivo y cultural a través del juego como herramienta de procesos sociales y de servicio.

Referencias bibliográficas

- ALLER, C. Alcoy: Marfil, 1990. "Estrategias lectoras: Juegos que animan a leer"
- Elegía a Gutenberg: el futuro de la lectura en la era electrónica. BIRKERTS, S. Madrid: Alianza, 1995
- ISBELL, R.; RAINES, S.: "El arte de contar cuentos a los niños" 16 cuentos con consejos y actividades para deleitar a los más pequeños. Barcelona: Oniro, 2001.
- RODARI, G.: "Cuentos para jugar" Madrid: Alfaguara, 1987.