

animación a la lectura estrategias de animación a la lectur

estrategias de animación a la lectura **estrategias de**

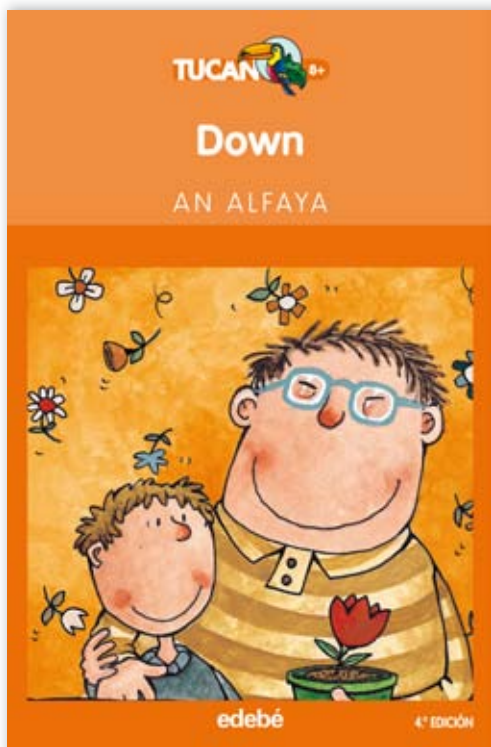
animación a la lectura estrategias de

animación a la lectura estrategias de animación a la lectur

estrategias de animación a la lectura estrategias de



ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA



DOWN

ANTES DE LA LECTURA

1. Somos iguales, somos diferentes

Cada uno de los alumnos describirá al compañero/a que tiene al lado y lo dibujará. Luego, en gran grupo, se ponen en común las diferencias y los parecidos. Finalmente, se mostrará una radiografía al grupo para ver si podrían acertar de quién puede ser y se comentará lo parecidos que somos.

2. El mundo de Siro

Esta actividad sirve como introducción al conocimiento del personaje principal, Siro y su entorno. Siro, el protagonista del libro, ve las cosas desde su perspectiva. Por ejemplo, cuando hablan de los niños de un colegio del centro que parecen marcianos. Ese tipo de cosas nos suceden a nosotros cuando imaginamos soluciones fantásticas para las cosas cotidianas, sobre todo porque la solución fantástica suele ser más divertida. Sobre esta base vamos a proponer a los niños un juego consistente en elaborar teorías fantasiosas sobre los "porqués" más cotidianos de la escuela. Se elaborarán en pequeño grupo y finalmente se pondrán en común.

Ejemplo

- Porqué hay deberes. Hay deberes porque existe un monstruo abusón que se encarga de recorrer las aulas diciendo a los profesores que deben poner tarea a los niños.
- Porqué cuando cae una goma al suelo nunca se queda al lado de la mesa.
- Porqué dura tan poco tiempo el recreo.
- Porqué las mochilas pesan más cuando vuelves a casa. · Porqué hay exámenes.

3. Guillermo

Guillermo, el primo de Siro, tiene el síndrome de Down. Por grupos, se encargarán de buscar datos sobre este síndrome en la biblioteca. También averiguarán si hay chicos o chicas con estas características en el colegio.

En gran grupo, se ponen en común los datos recogidos y hacemos una memoria en un mural sobre las características de las personas que tienen este síndrome.

DURANTE LA LECTURA

4. Contamos para dormir...

En el cuento, Siro cuenta ovejas para dormir. Guillermo cuenta flores y Sara cuenta besos.

Vamos a proponer formas para ayudarnos a dormir. En grupo debatiremos fórmulas que nos tranquilicen y faciliten el sueño. En un mural pondremos, a manera de consejos, las conclusiones recogidas de lo hablado en clase.

5. Chas

Chas es la mascota de Siro. ¿Qué mascota tienes tú? Se trata de ver entre todos cuáles son las mascotas que tiene cada uno, los cuidados que necesitan y cómo se comportan cuando viven entre nosotros. Después de comentar en gran grupo, pediremos a los que tienen mascotas que nos traigan una foto que se añadirá al mural que estamos confeccionando sobre el libro.

6. Miguel, el amigo de Siro

Siro se enfada con su amigo Miguel. Vamos a ver por qué motivos nos enfadamos con nuestros amigos y cómo hacemos para intentar resolver los conflictos que surgen. Ésta es una actividad para comentar en gran grupo y posteriormente elaborar un decálogo de cómo actuar en caso de conflicto. Este decálogo puede estar colgado en el aula y comentarse cuando surja una disputa entre alumnos.



DESPUÉS DE LA LECTURA

7. El retrato

En papel de envolver trazaremos el perfil de los personajes más importantes del libro. Para ello, tomaremos modelos de niños reales que se pondrán sobre el papel y contornearemos con un rotulador negro.

Luego, por grupos y con rotuladores de distinto color, anotarán las impresiones que les ha producido cada personaje relacionando además con cada parte del cuerpo.

8. Flores

Guillermo cuenta flores para dormir y además habla de distintos tipos de flores. Buscaremos en internet fotos de cada una de las flores que aparecen en el libro y las adjuntaremos al mural de personajes.

9. Juego de vocabulario

Cada fila será un grupo y elegirá a un representante. A este representante lo cambiaremos de grupo y el grupo que le recibe tendrá que decirle una palabra difícil del vocabulario del libro con su significado. Después, el representante saldrá al encerado y dirá a su fila el número de letras que tiene la palabra, representará la palabra por gestos y, finalmente, podrá decir hasta la mitad de las letras. Su grupo tendrá que adivinar de qué palabra se trata.