LEER PARA SABER

Estrategias de animación a la lectura

edebé

Estrategias de animación a la lectura

COMPETENCIAS CLAVE

ESTRATEGIA	CL				CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CPEC
	COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA				COMPETENCIA PLURILINGÜE	COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA	COMPETENCIA DIGITAL	COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER	COMPETENCIA CIUDADANA	COMPETENCIA EMPRENDEDORA	COMPETENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES
	ESCUCHAR	HABLAR	LEER	ESCRIBIR							
1	x	x						x	x		
2	x	x		x				x	x		
3	x	x	x	x	x		x	x	x	x	
4	x	x						x	x		
5	x	x		x	x			x	x		x
6	x	x		x	x		x	x		x	

ACTIVIDAD 1:

Antes de la lectura: «PARA, REFLEXIONA, COMPARTE»

OBJETIVOS GENERALES

- Favorecer que el estudiante tome conciencia del momento de la lectura, así como de los distintos propósitos de esta.
- Descubrir pensamientos, ideas, preguntas, propuestas, sensaciones, emocio nes que provoca en el alumnado leer.
- Facilitar los procesos de deducción y generalización a partir de información concreta, como el título y la portada.
- Motivar al estudiante hacia el placer de la lectura.

DESCRIPCIÓN

Esta actividad es recomendable hacerla individualmente para que vivan un momento intrapersonal que posteriormente compartirán en pequeño o gran grupo.
Después de observar la portada y leer el título, les pediremos que escriban un pequeño texto o párrafo que resuma la historia.
A partir de su hipótesis, les pediremos que respondan a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué vas a leer este libro?
- ¿Qué crees que hay detrás de *Hermanas, perros, frikis y otros especímenes*?
- ¿Qué os sugiere la imagen de la portada?
- ¿En qué momento vital te encuentras?

Una vez los grupos hayan debatido sobre estos puntos, se hará una puesta en común de las conclusiones y dudas a las que han llegado cada uno de ellos. El docente moderará la puesta en común de los distintos puntos tratados.

ACTIVIDAD 2:

Durante la lectura: **«VEO, PIENSO, ME PREGUNTO»**

OBJETIVOS GENERALES

- Potenciar el gusto por la lectura placentera.
- Despertar el interés, la capacidad de explorar, la curiosidad y la creatividad de los estudiantes.
- Atraer a los lectores hacia el libro.
- Trabajar la expresión oral y escrita.
- Fomentar la capacidad crítica y de formular hipótesis.

DESCRIPCIÓN

El docente pide a los estudiantes que observen durante un tiempo la imagen de la portada y que primero respondan de forma individual a las siguientes preguntas:

- ¿Qué es lo que ves?
- ¿Qué es lo que piensas?
- ¿Qué te preguntas sobre la imagen que estás viendo?

Después del momento individual, se hará una puesta en común con toda la clase. Es importante que los estudiantes empiecen sus frases con; «veo» (para referirse a lo que ven), «pienso» (para referirse a lo que piensan) y «me pregunto» (para referirse a lo que se preguntan).

ACTIVIDAD 3:

Durante la lectura: «VAMOS A INVESTIGAR»

OBJETIVOS GENERALES

- Activar el conocimiento previo y las vivencias personales.
- Investigar sobre los videojuegos y los *gamers.*

DESCRIPCIÓN

Al inicio, los estudiantes crearán una lista de ideas que tengan sobre los videojuegos y los *gamers,* bien de forma individual o bien en parejas. Posteriormente, elaborarán un listado de preguntas sobre lo que les gustaría descubrir acerca del tema. Partiendo de esas preguntas, realizarán una investigación para conocer aspectos relativos al tema.
Para finalizar la actividad, crearán una entrevista con las preguntas que le harían a un *gamer.*

ACTIVIDAD 4:

Durante la lectura: «CÍRCULOS DE PUNTOS DE VISTA»

OBJETIVOS GENERALES

- Explorar las múltiples perspectivas relacionadas con el tema.
- Empatizar con los personajes.
- Desarrollar la habilidad comunicativa.

DESCRIPCIÓN

La historia se centra en cuatro personajes principales; Marina, Antaviana, Luci y «el friki». Se dividirá la clase en cuatro grupos, cada uno de ellos representará a un protagonista. Se les anima a que —si creen que hay otro personaje dentro de la historia que pueda suponer un rol que incite al debate (padres, Patrick, etc.)— tomen ese rol y lo representen también.
Se establecerá un debate sobre las diferentes visiones que tiene cada uno de los protagonistas acerca de la depresión y cómo la están viviendo.

- ¿Es una visión acertada?
- ¿Cres que actúan correctamente?
- ¿Qué habrías hecho tú en su posición?
- ¿Cómo te sientes tú frente a esta situación?
- ¿Cambiarías algo?

ACTIVIDAD 5:

Después de la lectura: «SÉ TÚ MISMO»

OBJETIVOS GENERALES

- Conocer qué significa la palabra autoestima.
- Identificar características o señales que indican una buena autoestima y las que indican una baja autoestima.
- Identificar posibles barreras impuestas por ellos mismos al no tener un buen concepto de sí mismos.
- Lograr entender cómo se puede sentir la persona y ayudarle a derribar las barreras impuestas por ellos mismos.
- Mejorar la imagen de uno mismo mediante el intercambio de comentarios, cualidades, etc.

DESCRIPCIÓN

Se divide la clase en pequeños grupos para favorecer la reflexión (primero individual y luego compartida) de pensamientos, sensaciones, ideas, etc.
Uno de los temas que trata la historia es la suplantación de identidad. Uno o dos grupos se encargarán de pensar como es Ángela y la dibujarán en un folio. Otro, u otros dos grupos, pensarán acerca de cómo piensa Ángela que la ven los demás y harán su reflejo en un espejo. Después harán lo mismo con Marina, uno o dos grupos dibujarán cómo es y otro u otros grupos dibujarán cómo sería su reflejo en un espejo. Todos los equipos justificarán y argumentarán sus respuestas.
En pequeños grupos, se les invitará a que reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué es la autoestima? ¿Qué diferencia hay entre la autoestima de las dos hermanas?
- ¿Cómo influye la autoestima a la hora de enfrentarte a algunos retos de la vida, como hacer amigos, llegar a un lugar nuevo o en el momento de defen der tu opinión sobre un tema?
- ¿Qué conductas se observan en personas con buena autoestima?, ¿y en las que tienen baja autoestima?

Los estudiantes elaborarán 12 reflexiones o mensajes para mejorar la autoestima: 12 mensajes, 12 meses. Deberán ponerles un título y usar imágenes que impacten y atraigan a otros jóvenes a reflexionar sobre su autoestima.

ACTIVIDAD 6:

Después de la lectura: «PÓDCAST»

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar la expresión oral y la oratoria.
- Mejorar la creatividad.
- Fomentar el sentido crítico.
- Sensibilizar sobre las causas y consecuencias de los clichés sociales: los pijos, los frikis, los especímenes, etc.
- Llevar a cabo acciones preventivas, de alerta o de acción.

DESCRIPCIÓN

Al inicio de la tarea propondremos al alumnado las siguientes cuestiones:

- ¿Qué te preocupa acerca de este tema? ¿Qué temes?
- ¿Qué necesitas para conocer mejor este tema y poder ayudar a alguien que esté pasando por ese trance?
- ¿Qué aportaciones, acciones o sugerencias tienes para trabajar este tema?
- ¿Qué esperas?

Por último, formarán parejas para grabar un pódcast. Uno será el entrevistador y otro el entrevistado. El objetivo del pódcast sería hacer una reseña sobre el libro compartiendo sus aprendizajes, sus experiencias, sus opiniones, sus apreciaciones, sus recomendaciones, etc.