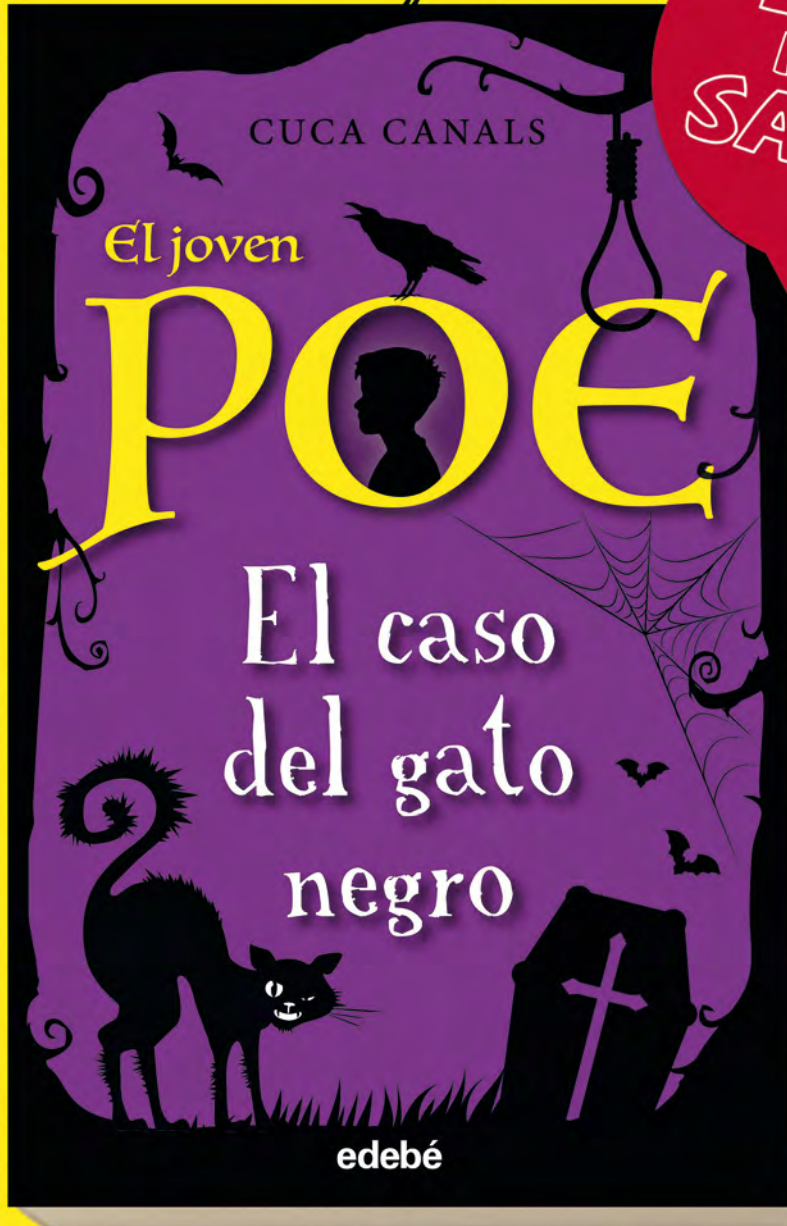




LEER
PARA
SABER



Estrategias de animación
a la lectura

edebé



LEER
PARA
SABER

Estrategias
de animación
a la lectura



LIBRO: El joven Poe: EL CASO DEL GATO NEGRO								
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES								
ESTRATEGIA								
1	X		X	X		X	X	X
2	X							X
3	X							X
4	X		X					X
5	X	X	X		X		X	X

LIBRO: El joven Poe: EL CASO DEL GATO NEGRO											
COMPETENCIAS BÁSICAS											
ESTRATEGIA											
	ESCUCHAR	HABLAR	LEER	ESCRIBIR	COMPETENCIA MATEMÁTICA	COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO	TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL	COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA	COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA	COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER	AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL
1	X	X	X	X						X	X
2	X	X	X	X						X	X
3	X	X	X	X		X	X		X	X	X
4	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X
5	X	X	X	X						X	X

OBJETIVOS GENERALES

- * Motivar al estudiante a leer por gusto y no por obligación potenciando la lectura como una herramienta para el aprendizaje.
- * Trabajar la toma de decisiones, la habilidad para solucionar problemas y la creatividad.
- * Desarrollar la expresión oral y escrita.
- * Aplicar técnicas digitales.
- * Fomentar la capacidad crítica.
- * Implicar a los alumnos en su propio aprendizaje.
- * Fomentar en los alumnos las capacidades de búsqueda y organización de la información.

LEER
PARA
SABER

ORIENTACIONES

Todas las actividades propuestas están pensadas para realizarse colaborativamente y promueven el aprendizaje centrado en el alumno/a. Se trabaja siempre en grupo, formando equipos heterogéneos donde los alumnos realizan diferentes actividades que mejoren su aprendizaje sobre la comprensión de la lectura realizada.

Se utilizan algunas rutinas de pensamiento para desarrollar el pensamiento crítico creativo y los alumnos aprendan a aprender y a pensar para que sean capaces de construir su propio conocimiento.

El **aprendizaje cooperativo** consiste en ser intrínsecamente más complejo que el competitivo o el individualista. Los miembros del grupo deben saber cómo llevar a cabo el rol que el propio grupo les ha asignado en cada momento, cómo ejercer el liderazgo, tomar decisiones, crear un clima de confianza, comunicarse y manejar los conflictos.

El aprendizaje cooperativo es un aprendizaje en sí mismo.



La *gamificación* es una técnica que consiste en una actividad lúdica o juego que tiene como resultado el aprendizaje. Mejora los resultados en la toma de decisiones y la resolución de problemas.

La lectura de esta novela puede dar pie al trabajo de aspectos como:

- ♥ La solidaridad.
- ♥ La muerte.
- ♥ La adolescencia.
- ♥ Las distintas clases sociales.
- ♥ La tolerancia.



ACTIVIDAD 1:

Antes de la lectura: **«LECTURA COMPARTIDA»**

OBJETIVOS GENERALES

- * Fomentar la lectura en voz alta, la comprensión de textos y la expresión oral.
- * Favorecer la ayuda, la interacción y la participación dentro del aula.
- * Activar conocimientos previos.
- * Desarrollar estrategias de lectura.
- * Desarrollar las habilidades fonológicas.
- * Fortalecer el aprendizaje cooperativo.

ACTIVIDAD

Partiremos de la lectura del prólogo del libro: «Carta a los lectores que leen una novela mía por primera vez».

Cada alumno tendrá su libro para leer interiormente mientras se realiza la actividad.

El primer alumno empieza leyendo en voz alta un párrafo (o hasta donde indique el profesor) y el resto deberá seguir la lectura individualmente, en silencio.

El siguiente alumno deberá hacer un resumen oral de lo que ha leído su compañero y lo expondrá al resto de la clase, que deberá decidir si está de acuerdo o no con la explicación y matizar (o incluir) información en caso necesario.

El tercer alumno continúa la lectura del siguiente párrafo en voz alta y se sigue el mismo proceso hasta haber leído el texto completo.

Al finalizar la lectura se puede abrir un debate sobre todo lo que ha sucedido durante la exposición de los alumnos y la aceptación de las ideas por parte del grupo.

ORIENTACIONES

Antes de iniciar la lectura y la actividad, el profesor explicará qué es un prólogo y para qué lo utilizan los escritores en sus novelas.

ACTIVIDAD 2:

Antes de la lectura: **«¿CONOCEMOS A CUCA CANALS?»**

OBJETIVOS GENERALES

- * Motivar la lectura del libro.
- * Conocer otro aspecto (diferente al de escritora) de Cuca Canals.
- * Desarrollar las habilidades TIC.

ACTIVIDAD

Esta actividad se realizará en grupos de 4-5 alumnos y consiste en conocer aspectos personales y profesionales de Cuca Canals. Para ello será necesario el uso de un ordenador, tableta o móvil.

Cada grupo deberá investigar sobre Cuca Canals en Internet. Les explicaremos que en la pestaña de la portada del libro se incluye su página web (<http://www.cucacanal.com/>) y su blog (<https://cucacanalart.wordpress.com/>).

En estos dos enlaces (que obligatoriamente deberá visitar todo el grupo junto) se puede encontrar mucha información para realizar los siguientes ejercicios:

- * Escribe las 4 especialidades profesionales de Cuca.
- * Literatura: anota 4 libros que os hayan llamado la atención y que os gustaría leer.
- * Arte: ¿qué tipo de arte utiliza?
- * Cine: con qué directores de cine ha trabajado.
- * Publicidad: busca 5 premios que haya recibido.
- * ¿En qué consiste su blog?
- * Elaborad entre todos una nota como la que escribe Cuca a su hijo Bruno.

Para finalizar, podemos iniciar un debate sobre aspectos de Cuca Canals que nos hayan llamado la atención.

ORIENTACIONES

Esta actividad se puede llevar a cabo de forma compartida con la materia de Informática.

ACTIVIDAD 3:

Durante la lectura: **«PREPARAMOS UN JUEGO»**

OBJETIVOS GENERALES

- * Favorecer el trabajo en equipo.
- * Desarrollar la motricidad y la cognición.
- * Desarrollar las habilidades de colaboración y empatía.
- * Aprender jugando.
- * Fomentar la capacidad de análisis.

ACTIVIDAD

Se explicará a la clase que vamos a preparar un juego para poder utilizarlo cuando finalicen la lectura del libro.

El juego consistirá en un concurso de preguntas y respuestas.

Preparamos previamente el material necesario para realizar la actividad durante la lectura del libro: 150 fichas de 10 × 5 cm en formato horizontal, preferiblemente de cartulina blanca y numeradas en el dorso. Cada alumno dispondrá de cinco fichas para escribir una pregunta en cada una sobre el contenido del libro. Las preguntas pueden ser de tres tipos y deben utilizar los tres:

- * Preguntas de respuesta única.
- * Preguntas de respuesta verdadera o falsa.
- * Preguntas con respuesta: «a», «b» o «c».

Paralelamente, escribirán en una hoja la misma pregunta con la respuesta correcta.

Cada ficha tiene un número que se relacionará con la respuesta correcta.

Durante la lectura del libro deberán pensar en las preguntas que escribirán para el juego.

Una vez finalizada la actividad por parte de los alumnos, el profesor deberá juntar todas las respuestas en una sola hoja.

ORIENTACIONES

Se puede solicitar la ayuda del profesor de Plástica para la elaboración de la decoración de las fichas.

ACTIVIDAD 4:

Después de la lectura: **«PALABRA, IDEA, FRASE»**

OBJETIVOS GENERALES

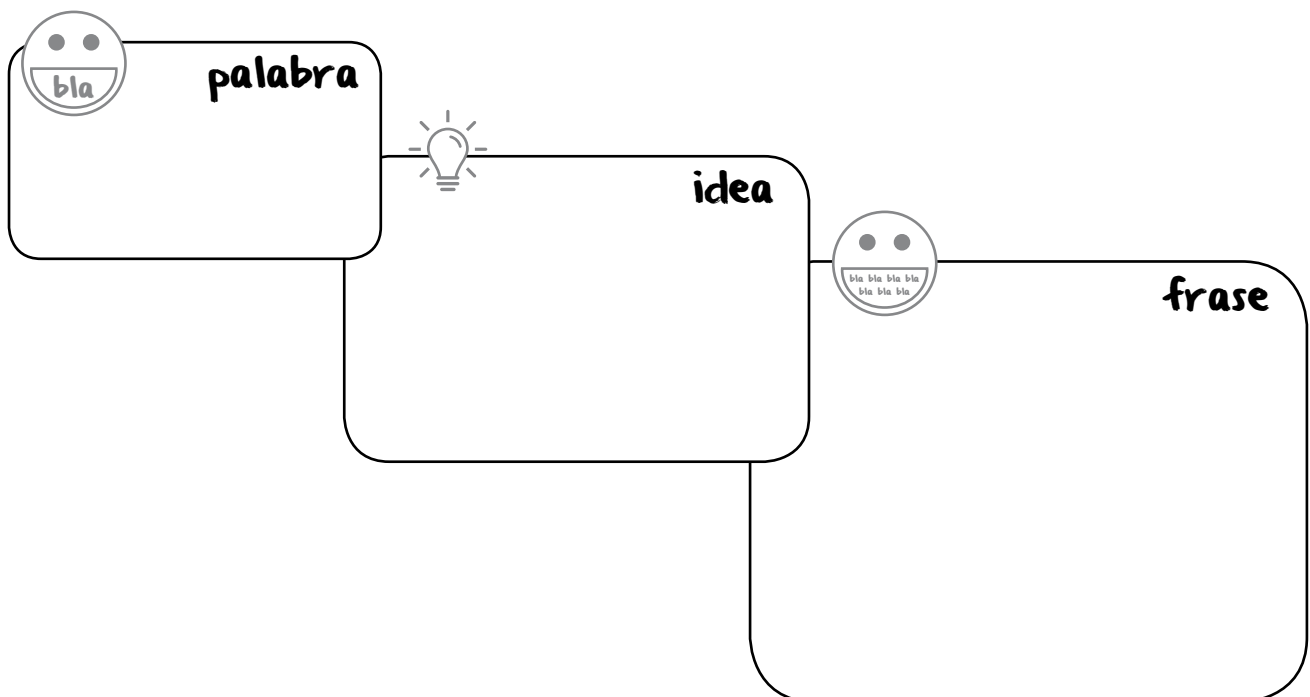
Las rutinas de pensamiento son un recurso muy útil para trabajar la metacognición. La capacidad de análisis y gestión de cómo pensamos es vital para conseguir aprendizajes más significativos y una mejor gestión de los recursos y procesos cognitivos.

La rutina «palabra, idea, frase» tiene como objetivo capturar las ideas principales del libro que se ha leído y buscar el significado de este desde distintos puntos de vista.

ACTIVIDAD

Una vez realizada la lectura del libro, el profesor repartirá a cada alumno una plantilla para que puedan escribir en ella.

Ejemplo de plantilla:



Se les dará 10 minutos para escribir en la plantilla una «palabra» del libro que les haya llamado mucho la atención; una «idea» que sea interesante y significativa para ellos, y una «frase» que les haya ayudado a entender el libro o les haya sido de ayuda a ellos personalmente en algún aspecto.

Trabajarán durante 10 minutos más en grupos de 5 alumnos. Un representante del grupo escribirá (en otra plantilla común para el grupo) todas las palabras, ideas y frases del resto de miembros del equipo, y cada uno deberá explicar por qué lo ha elegido.

Durante 15 minutos, cada grupo deberá revisar todo lo que se haya recopilado y responder entre ellos a las preguntas que el profesor haya escrito en la pizarra.

- * ¿Qué ideas hay en común?
- * ¿Qué conclusiones o predicciones podéis extraer del texto?
- * ¿Qué aspectos del texto se han olvidado en la discusión del grupo?

Para finalizar, cada miembro del grupo deberá reflexionar acerca de su nueva comprensión y sobre lo que le ha aportado la utilización de esta rutina a su aprendizaje.

ORIENTACIONES

El profesor organizará los grupos de trabajo y preparará previamente las plantillas de la rutina: una por alumno y otra por grupo.

ACTIVIDAD 5:

Después de la lectura: **«JUGAMOS A TGT
(Teams Games Tournament)»**

OBJETIVOS GENERALES

- * Favorecer la ayuda, la interacción y la participación dentro de un grupo.
- * Fortalecer el aprendizaje cooperativo.
- * Desarrollar el razonamiento lógico.
- * Respetar las normas del juego.
- * Participar activamente en la actividad.

ACTIVIDAD

Antes de empezar la actividad, el profesor deberá agrupar a los alumnos en equipos (cooperativos y heterogéneos) de 4-5 miembros.

Asimismo, deberá explicar que todos los miembros del grupo deben participar en el juego y entregar a cada equipo un juego de fichas con preguntas del libro que han leído. Estas fichas son las realizadas en la actividad 3. También les entregará las respuestas en una hoja.

Las fichas se colocan boca abajo en un montón. Cada alumno (por turnos) selecciona una ficha y responde a la pregunta correspondiente. Si acierta, se queda la ficha; si falla, la devuelve al montón y continúa el alumno de la derecha.

El jugador de la derecha puede recuperar la misma ficha-pregunta que no ha respondido el anterior jugador; pero, si no la acierta, deberá devolver una de las que ya haya ganado.

El juego termina cuando se acaban las fichas y gana quien haya conseguido más fichas.

ORIENTACIONES

Es muy importante que el profesor explique las normas del juego y vele por su cumplimiento durante la actividad.