

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

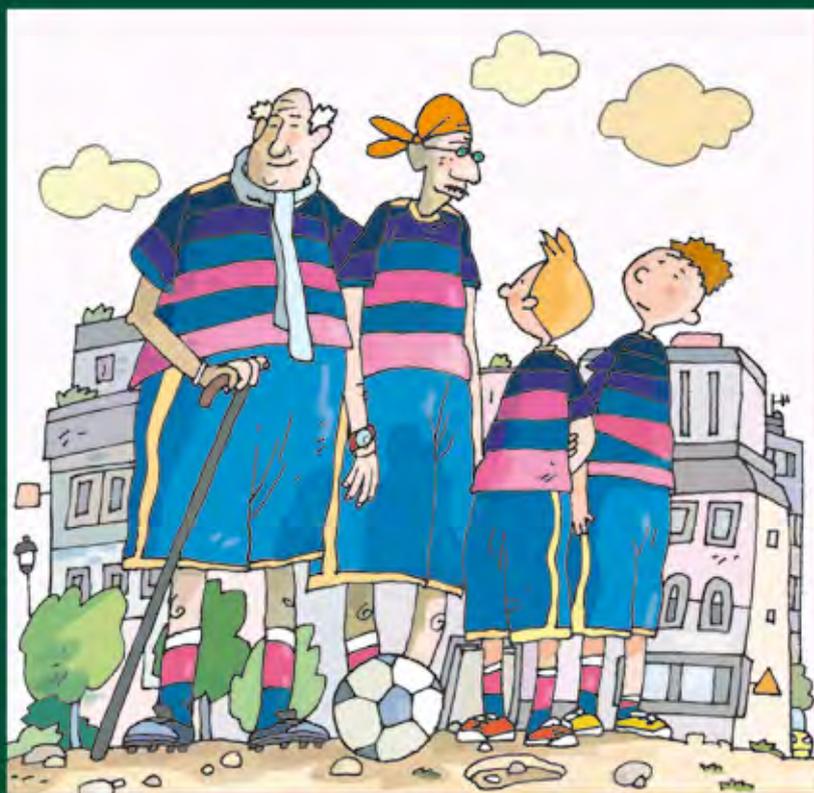


LEER
PARA
SABER

TUCAN  10+

El mundial de fútbol
más raro del mundo

CARLOS PERAMO



edebé

edebé

LIBRO: EL MUNDIAL DE FÚTBOL MÁS RARO DEL MUNDO - Carlos Peramo

ESTRATEGIA	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES							
	 LINGÜÍSTICA - VERBAL	 LÓGICO - MATEMÁTICA	 VISUAL - ESPACIAL	 MUSICAL	 CORPORAL- CINESTÉSICA	 NATURALISTA	 INTERPERSONAL	 INTRAPERSONAL
1	•						•	
2	•		•				•	
3	•			•			•	•
4	•		•		•		•	•
5	•						•	
6		•	•		•	•	•	•

LIBRO: EL MUNDIAL DE FÚTBOL MÁS RARO DEL MUNDO - Carlos Peramo

ESTRATEGIA	COMPETENCIAS										
											
	ESCUCHAR	HABLAR	LEER	ESCRIBIR	COMPETENCIA MATEMÁTICA	COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO	TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL	CCOMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA	COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA	COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER	AUTONOMIA E INICIATIVA PERSONAL
1	•	•								•	•
2	•	•		•			•			•	•
3	•	•	•	•			•	•	•	•	•
4	•	•	•			•				•	
5			•	•						•	•
6	•	•			•			•	•	•	•

LEER
PARA
SABER



OBJETIVOS

Con la realización de estas actividades, se pretende motivar a los alumnos en la lectura del libro, despertando su curiosidad hacia la obra.

Los principales objetivos de estas actividades son los siguientes:

- Potenciar la comprensión lectora.
- Aprender a valorar las relaciones familiares.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Desarrollar la creatividad.
- Trabajar los valores de la tolerancia, la ayuda y la amistad.
- Fomentar la fantasía y la imaginación.

ORIENTACIONES

Se trata de una obra adecuada para acercar a los alumnos al género de las novelas de aventuras, despertar el interés por conocer el mundo, así como la práctica del deporte tanto en la vida infantil como adulta.

El libro está repleto de emociones que vive el protagonista, surgidas a causa de los partidos del mundial que van jugando y las dificultades que les surgen para continuar participando. La lectura está llena de acción, con grandes toques de humor, por lo que resulta muy atractiva para el joven lector.

Entre los temas tratados en el libro, podemos destacar la amistad , el trabajo en equipo, nuestros mayores y los viajes.

Las actividades están pensadas para realizarse en el aula, pero sería conveniente tener la posibilidad de usar otros recursos, como la biblioteca del centro o el aula de informática.

ANTES DE LA LECTURA

ACTIVIDAD 1: IDEAS PREVIAS

Objetivos

- Despertar el interés hacia el libro que van a leer.
- Desarrollar la imaginación.
- Trabajar la expresión oral mediante la exposición.
- Valorar el trabajo en grupo.
- Respetar el turno de palabra.

Descripción

El maestro/a dirá a los alumnos el título del libro y les pedirá que piensen, durante unos minutos, de qué puede tratar la novela. Así pues, tendrán que imaginar qué historia van a leer.

A continuación, el maestro/a comenzará el relato diciendo una oración. Seguidamente, por orden de lista (u otro criterio de orden), los alumnos irán diciendo oraciones de acuerdo con la historia que hayan imaginado. Se irá escribiendo en la pizarra el cuento elaborado por los alumnos a través de sus oraciones.

Una vez finalizado el cuento, se lo guardará hasta que se haya leído el libro. Después, comprobarán las diferencias entre la historia inicial imaginada y el relato contado en el libro.

Orientaciones

Los alumnos pueden escribir el cuento en folios o en un cuaderno, de forma que la redacción vaya pasando por todos ellos. Cuando les toque el turno, leerán la parte del relato que ya aparece escrita y escribirán una nueva oración, procurando enlazarla lo mejor posible con el texto anterior.

El maestro/a dejará claro que es una actividad de creatividad, pero que deben seguir las normas básicas de redacción.

ANTES DE LA LECTURA

ACTIVIDAD 2: LA PELÍCULA SEÑORA DOUBTFIRE

Objetivos

- Buscar la relación con el título del libro.
- Buscar la relación con la actividad 1.
- Respetar las opiniones de los demás.
- Trabajar la expresión oral mediante la exposición.

Descripción

Se verá en clase la película *Señora Doubtfire* y se comentará que tiene relación con el libro.

Cada alumno/a deberá prestar atención a la película y anotará sus posibles semejanzas con el libro.

Cuando la película haya finalizado, se hará una puesta en común en la que cada uno dirá la relación que ha encontrado entre la película y el libro.

El maestro/a anotará las diferentes intervenciones de los alumnos y elaborará un dossier con todas ellas.

Orientaciones

¿Dónde conseguir la película?

¿Qué semejanzas hay entre la película y el libro?



DURANTE LA LECTURA

ACTIVIDAD 3: COMPONER UNA CANCIÓN

Objetivos

- Aprender a redactar y elaborar rimas para una canción.
- Promover el trabajo en equipo como método de aprendizaje.
- Respetar el turno de palabra.
- Potenciar la dramatización.

Descripción

El maestro/a formará tres grupos para la elaboración de una canción, que se llevará a cabo al terminar esta actividad.

Los alumnos deberán inventar una canción que contenga las siguientes palabras: *fútbol, equipo, barrio, domingos, partido y familia*.

Después, la cantarán a los demás grupos. Finalmente, se hará una votación para elegir la más divertida y aprenderla todos.

Orientaciones

Cuando cada grupo interprete su canción, se podrán grabar las voces. De esta forma, se podrá enviar a los alumnos la grabación de la canción ganadora por correo electrónico para que la puedan ensayar.

Se podrá pedir la colaboración del maestro/a de Música.

DURANTE LA LECTURA

ACTIVIDAD 4: GRAN MUNDIAL TABÚ

Objetivos

- Recordar vocabulario de la lectura.
- Potenciar la expresión oral.
- Desarrollar la creatividad.
- Respetar los turnos.

Descripción

El maestro/a elaborará las diferentes fichas del juego con cartulina. La clase se dividirá en equipos de siete u ocho alumnos.

Se les explicará que cada vez juega un equipo, quien deberá extraer una tarjeta con una palabra tabú escrita. El resto de los equipos intentará adivinar cuál es la palabra tabú de la tarjeta a través de las explicaciones dadas por el grupo. En sus explicaciones, no podrán decir la palabra tabú indicada en la tarjeta ni derivados de ella, ni tampoco la lista de palabras anotadas en la ficha. El equipo que la acierte conseguirá una pelotita (del aula de Educación física o confeccionada con papel reciclado). El grupo con mayor número de pelotitas al final del juego ganará el Mundial Tabú.

Orientaciones

Las tarjetas podrán tratar todo el vocabulario de la lectura, así como diferentes aspectos del libro y también de actividades que se hayan realizado. Así pues, podrán contener palabras destacadas en el libro.

Estas tarjetas pueden ser confeccionadas por los alumnos.

Las fichas que se muestran a continuación son solo un ejemplo y sería conveniente elaborar más.

Ejemplos de fichas:

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

ABUELO

NO SE PUEDEN DECIR:

AUTOCARAVANA
VIAJAR
ABUELA
MAYOR

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

FÚTBOL

NO SE PUEDEN DECIR:

MUNDIAL
JUGAR
EQUIPO
ABUELOS

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

DONUT

NO SE PUEDEN DECIR:

REDONDO
DULCE
GUSTAR
RECREO

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

BALÓN

NO SE PUEDEN DECIR:

REDONDO
FÚTBOL
JUGAR
CAMPO

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

AUTOCARAVANA

NO SE PUEDEN DECIR:

VIAJAR
ABUELOS
VER
RUEDAS

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

BEATLES

NO SE PUEDEN DECIR:

GRUPO
AMARILLO
YESTERDAY
SUBMARINO

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

MANIFESTACIÓN

NO SE PUEDEN DECIR:

PANCARTAS
AGRUPACIÓN
AYUNTAMIENTO
MUCHA GENTE

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

FOTOGRAFÍA

NO SE PUEDEN DECIR:

CÁMARA
PERSONA
OBJETO
CRISTAL

PALABRA QUE DEBE ADIVINARSE:

PARÍS

NO SE PUEDEN DECIR:

TORRE EIFFEL
FRANCÉS
CREPES
SENA

DESPUÉS DE LA LECTURA

ACTIVIDAD 5: YO PENSABA QUE...

Objetivos

- Aprender a redactar y elaborar un cuento.
- Promover el trabajo en equipo como método de aprendizaje.
- Respetar el turno de palabra.
- Afianzar la comprensión del texto.

Descripción

El maestro/a dividirá la clase en seis grupos. A tres de ellos se les entregará la redacción que elaboraron en la actividad 1, y a los otros tres, la redacción que escribieron en la actividad 2.

La actividad consiste en que cada grupo deberá construir una serie de oraciones que sirvan para comparar y comprobar en qué aspectos de la historia acertaron y en cuáles no. Las comparaciones siempre serán del siguiente tipo: «Nosotros pensábamos... y nos hemos dado cuenta de que...».

A continuación, se ofrecen varios ejemplos:

«Nosotros pensábamos que en el libro jugaban un partido y nos hemos dado cuenta de que juegan varios partidos.»

«Nosotros pensábamos que jugaban en el colegio y nos hemos dado cuenta de que jugaban en los diferentes barrios.»

«Nosotros pensábamos que se disfrazaba una chica de chico para jugar en el partido del mundial y nos hemos dado cuenta de que era la abuela que jugaba en el partido.»

Al finalizar la lista de al menos cinco comparaciones, se las intercambiarán con otros grupos y las leerán. Finalmente, se expondrán en clase.

Orientaciones

El maestro/a dejará claro que no se trata de una competición para averiguar quiénes habían acertado más aspectos del libro, sino de establecer una comparación entre lo supuesto (hipótesis) y la narración real.

DESPUÉS DE LA LECTURA

ACTIVIDAD 6: PARTIDO FAMILIAR

Objetivos

- Valorar la importancia de tener a alguien que los apoye: familia, amigos...
- Valorar las relaciones familiares.
- Fomentar las relaciones entre maestro/a y alumno/a, alumno/a y familia, familia y maestro/a.

Descripción

En el libro se comprueba que, gracias al apoyo de la familia en un principio y posteriormente gracias al apoyo de los amigos, consiguen las dos pistas para jugar al fútbol y celebrar el último partido solo los niños/as.

El maestro/a iniciará un debate, a partir de preguntas como las siguientes: «¿Juegas con algún familiar alguna vez? ¿A qué te gusta jugar con él? ¿Te avergonzarías si algún familiar jugase contigo un partido de fútbol? ¿Quién te gustaría que lo hiciera?...».

Una vez comentadas estas cuestiones, se les propondrá elaborar, con la ayuda del maestro/a, una carta para invitar a sus familiares a participar con ellos en un partido de fútbol organizado por la clase. Puede ser su padre, su madre, su tío, su abuelo...; la única condición indispensable es que sea un familiar.

Esta actividad será voluntaria, pero jueguen o no sus familiares se incentivará la participación de todos ellos, aunque sea como público para apoyar a los jugadores.

Se elaborará una lista de participantes con los alumnos que quieran apuntarse con algún familiar. Una vez cerrada esta lista, se procederá a la elaboración de equipos.

Finalmente, se fijará un día escolar para celebrar el partido, que podría coincidir con la semana cultural.

Orientaciones

También se pueden formar los equipos y jugar los partidos contra otra clase que también haya leído el libro.

Se fomentará la importancia de pasar el día con su familia, sus compañeros y sus maestros; es decir, la idea de participar en la actividad, y no la de ganar el partido.

Al finalizar el partido, todos los jugadores obtendrán una medalla u otro distintivo, que podría elaborarse en la clase de Plástica.

Se podrá pedir la colaboración del maestro/a de Educación física.