

Animación a la lectura

EL ESPLENDOROR DE LOS MARES



EL ESPLENDOR DE LOS MARES

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

ESTRATEGIAS	COMPETENCIAS CLAVE										
	CL				CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
	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 EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES
	ESCUCCHAR	HABLAR	LEER	ESCRIBIR							
1	X	X	X	X	X		X	X	X		X
2		X	X	X	X	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
5			X	X	X		X	X			X



OBJETIVOS GENERALES

- Promover el hábito de la lectura.
- Fomentar la empatía.
- Potenciar las habilidades sociales necesarias para trabajar en grupo.
- Fomentar la capacidad crítica.
- Desarrollar la expresión oral y escrita.
- Potenciar el gusto por la estética.
- Aplicar técnicas digitales.

La lectura de este libro puede dar lugar al trabajo de aspectos tales como:

- La solidaridad.
- La familia.
- La igualdad y la diversidad.
- La emigración.
- La amistad.
- La educación ambiental.
- La pertenencia a un grupo.

ORIENTACIONES

La mayoría de las actividades propuestas están diseñadas para trabajar en grupos pequeños o con toda la clase. Por eso, es importante que el profesor o profesora intente promover un buen clima en el aula, en el que se respire confianza y respeto por todas las opiniones expresadas por el alumnado.

Las actividades propuestas se pueden trabajar en diferentes grados de profundidad dependiendo de los intereses del grupo, o del profesor o profesora, y se sustentan en el aprendizaje cooperativo y las rutinas de pensamiento.

El aprendizaje cooperativo es un método basado en el trabajo en equipo de los estudiantes. Incluye varias técnicas en las que trabajamos de forma conjunta para lograr ciertos objetivos comunes que son responsabilidad de todos los miembros del equipo.

Las rutinas de pensamiento son estructuras que sirven de punto de partida para que los estudiantes, de forma individual o colectiva, inicien, discutan y manejen su pensamiento, y al mismo tiempo descubran modelos de comportamiento que les permitan usar la mente para generar ideas, reflexionar y razonar.

ACTIVIDAD 1

Inicio de la lectura

MI PRIMER OCÉANO INTERIOR

(Para activar emociones, identidad y curiosidad)

«Si tuvieras un océano dentro de ti, ¿cómo sería?».

OBJETIVOS GENERALES

1. Conectar emocionalmente al alumnado con el tema del mar y el viaje.
2. Favorecer la introspección y el simbolismo.
3. Estimular las expresiones creativa y oral.

DESCRIPCIÓN

En esta actividad se seguirán estos pasos:

1. El/la docente proyecta o describe un gran océano en calma.
2. Pregunta:
«Si tuvieras un océano dentro de ti, ¿cómo sería?».
3. Dibuja, escribe o crea un *collage* que lo represente. Puedes usar materiales reciclados, colores, texturas o incluso una aplicación de dibujo digital.
4. Ponle un título o una palabra clave a tu océano.
5. En grupos, comparten su océano y explican qué representa de ellos mismos.
6. Se crea un mural, *Los mares de nuestra clase*, como apertura al viaje del libro.

ORIENTACIONES

- Puede llevarse a cabo la actividad con luces suaves, sonidos del mar, o imágenes marinas para crear una atmósfera adecuada.
- Quien no quiera dibujar puede usar metáforas («Mi mar es como...»).
- Es ideal para conectar la lectura con el autoconocimiento.



ACTIVIDAD 2

Durante la lectura

MAPA DE DECISIONES DEL VIAJE

(Inspirada en los dilemas, los riesgos y las elecciones de la protagonista)

«¿Qué decisiones importantes toma la protagonista y cómo afectan a su viaje?».

OBJETIVOS GENERALES

1. Analizar cómo las decisiones afectan a la aventura y al destino de la protagonista.
2. Impulsar el pensamiento crítico y la lectura profunda.
3. Trabajar la planificación y el trabajo cooperativo.

DESCRIPCIÓN

En esta actividad se seguirán estos pasos:

1. Tras leer los primeros capítulos, los estudiantes identifican tres **decisiones importantes** de la protagonista.
2. En grupos, elaboran un **Mapa de Decisiones**:
 - Escribid la decisión, los riesgos, las alternativas y las consecuencias.
 - Usad flechas, colores y símbolos para representarlo.
 - Asignad un color o icono a la emoción que guía cada decisión.
3. Representan el mapa de manera visual (flechas, símbolos, itinerarios, colores).
4. Comparan sus mapas entre grupos y reflexionan:
 - «¿Qué habrías decidido tú en su lugar?».
 - «¿Te recuerda alguna decisión real que hayas tomado?».
5. Escribid una frase sobre la decisión que os parece más difícil y por qué.

ORIENTACIONES

- Se puede conectar con la educación emocional («¿Qué emoción guía cada decisión?»).
- Opción digital: crear los mapas en Canva, Genially o Padlet.

ACTIVIDAD 3

MENSAJES EN UNA BOTELLA

(Inspirada en los retos, los miedos y los pensamientos de la protagonista durante su travesía)

«¿Qué le dirías al mundo si estuvieras perdido/a en el mar?».

OBJETIVOS GENERALES

1. Explorar las emociones en los momentos difíciles de la aventura.
2. Fomentar la empatía y la expresión escrita creativa.
3. Reflexionar sobre la esperanza y la perseverancia.

DESCRIPCIÓN

En esta actividad se seguirán estos pasos:

1. Escribe un **mensaje que la protagonista podría enviar si estuviera perdida en el mar**. Puedes expresar miedo, duda, coraje, petición de ayuda o un descubrimiento interior.
2. Si lo prefieres, graba tu mensaje en audio (pódcast) o vídeo.
3. Introduce tu mensaje en una «botella» (tira de papel, dibujo o archivo digital) y guárdalo en el «cofre marino» de la clase.
4. Leed o escuchad algunos mensajes en voz alta y comentad juntos las emociones detectadas.
5. Entre todos, cread un pequeño «diccionario de emociones» con las palabras que más se repiten.

ORIENTACIONES

- Puede relacionarse con la educación emocional («emociones primarias/secundarias»).
- Se puede llevar a cabo en forma de audio o vídeo (pódcast de supervivencia).



ACTIVIDAD 4

CREA TU SER MARINO ALIADO

(Inspirada en las criaturas marinas, el simbolismo y los apoyos que el personaje encuentra)

«Imagina que la protagonista descubre un ser marino especial que la acompaña en su viaje».

OBJETIVOS GENERALES

1. Desarrollar la creatividad y el pensamiento simbólico.
2. Identificar valores que ayudan en situaciones difíciles.
3. Potenciar la expresión artística y la narrativa.

DESCRIPCIÓN

En esta actividad se seguirán estos pasos:

1. Imagina y dibuja (o modela con plastilina/materiales reciclados) un **ser marino aliado** para la protagonista.
2. Escribe su nombre, su poder simbólico (calma, valor, orientación, fuerza...), su historia y cómo ayuda en el viaje.
3. En grupo, compartid vuestras criaturas y analizad qué valor representa cada una.
4. Si os animáis, escribid una pequeña historia o un breve cómic sobre una aventura con vuestro ser marino.
5. Reunid todas las criaturas en un «Bestiario Marino» de la clase.

ORIENTACIONES

- Se puede crear un «Bestiario Marino» de la clase.
- Ideal para trabajar valores y fortalezas (valor, calma, resiliencia, empatía).

ACTIVIDAD 5

Después de la lectura

CARTA DESDE LA ORILLA DEL REGRESO

(Cierra la lectura con una reflexión personal y emocional)

«Imagina que la protagonista ya ha completado su viaje».

OBJETIVOS GENERALES

1. Reflexionar sobre el crecimiento personal de la protagonista y del lector/a.
2. Fomentar las expresiones escrita y emocional.
3. Consolidar aprendizajes sobre resiliencia, familia y autoconocimiento.

DESCRIPCIÓN

En esta actividad se seguirán estos pasos:

1. Escribe una carta en la que la protagonista cuenta lo que ha aprendido, es agradecida con los que la ayudaron, reconoce sus miedos superados y da un consejo a su «yo del pasado».
2. Si lo prefieres, escribe la carta a tu «yo del futuro» o a un compañero/a.
3. Puedes grabar la carta en audio o vídeo si te resulta más fácil.
4. Añade una ilustración o símbolo que resuma el aprendizaje.
5. El/la docente recopilará las cartas en un libro digital o mural: Voces desde la orilla.

ORIENTACIONES

- Puede llevarse a cabo en formato vídeo o audio.
- Es perfecta para cerrar el viaje emocional y literario.