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

PlanLector

grupo edebé

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

DOÑA FLAUTINA RESUELVELOTODO

Objetivo general

- Fomentar la expresión oral y la escrita.
- Fomentar la expresión plástica a través del dibujo y los trabajos manuales.
- Desarrollar estrategias para la solución de problemas.
- Desarrollar la capacidad de análisis de la situación y la búsqueda de opciones válidas.
- Fomentar la ayuda y el compañerismo entre los alumnos.
- Reforzar el conocimiento y la valoración de sus cualidades y habilidades personales.
- Aumentar la capacidad de escucha y respeto de las ideas diferentes de las propias, así como la capacidad de exponer y defender los propios puntos de vista.

Orientaciones

Muchas de las actividades, dada la temática del libro, giran en torno a la resolución de problemas. Por eso, será importante para su mayor aprovechamiento, crear un clima de respeto y confianza en la clase, como contexto previo al intercambio de experiencias y el aporte de ideas.

Asimismo, es muy importante que todas las ideas aportadas por los alumnos sean reconocidas y valoradas, aunque tengan que ser hábilmente modificadas o matizadas por el profesor.

ACTIVIDAD 1

(Antes de la lectura): **S.O.S. DOÑA FLAUTINA**

Objetivos

- Establecer una primera toma de contacto entre los alumnos y el cuento, así como el personaje de doña Flautina y su cualidad de resuelvelotodo.
- Facilitar la toma de conciencia de sus propios problemas.
- Fomentar la capacidad de expresión escrita.
- Facilitar las claves estructurales y conceptuales para escribir cartas.

Descripción

El profesor mostrará la portada y leerá la contraportada a los alumnos. Luego pedirá a cada uno que escriba un problema que tenga, para ver si doña Flautina puede ayudarle a resolverlo. Así, de manera anónima, cada alumno exlicará un problema y lo depositará en una caja dirigida a doña Flautina Resuelvelotodo.

Después, entre todos y ayudados por el profesor, pueden redactar una carta a doña Flautina, dándole las gracias por anticipado.

Orientaciones

El profesor habrá dispuesto previamente a la actividad, una caja forrada, en la que ponga el nombre de doña Flautina. Los alumnos pueden ayudar a decorar la caja.

Como la actividad consiste en que cada alumno escriba un problema de forma anónima, es muy importante que en el aula haya un clima íntimo y tranquilo, de modo que los alumnos puedan conectar con un problema que haya en su vida, así como un ambiente de seguridad y confianza para que puedan expresarse abiertamente. Todo esto tendrá que favorecerlo el profesor o facilitador de la actividad. Es posible que al principio no sepan qué significa eso de explicar un problema, o no se les ocurra ninguno. El profesor puede dar algunas pistas o ejemplos, a partir de las experiencias de todos en el aula o en el patio, como por ejemplo, dificultades con alguna asignatura, conflictos a la hora de los juegos en el patio, a la hora del comedor, etc.

La carta de agradecimiento a doña Flautina será ideada entre todos los alumnos, pero para evitar posibles conflictos a la hora de redactar las ideas por escrito, de esto puede encargarse el profesor, o algún alumno elegido al azar.

ACTIVIDAD 2

(Antes de la lectura): **LA FELICIDAD**

Objetivos

- Fomentar la capacidad autorreflexiva de los alumnos.
- Dar valor e importancia a las experiencias cotidianas que los hacen felices.
- Acentuar el valor de lo sencillo.

Descripción

En la página once la autora nos expresa la felicidad de doña Flautina:

> **" (...) doña Flautina era enormemente feliz. Tan pero tan feliz, que se ponía feliz de lo feliz que era. Era feliz porque podía respirar a todo pulmón y durante los siete días de la semana, porque podía caminar a cualquier lugar adonde la llevaran sus alpargatas, porque podía mirar desde su ventana un pedazo de planeta, el sol y la luna, y porque podía cantar (aunque los vecinos preferían que no lo hiciera tan a menudo: su voz era, digamos, la de una soprano con catarro crónico)."**

El profesor leerá para todos los alumnos este fragmento y a continuación les pedirá que expresen en voz alta las cosas que a ellos les hacen felices y de las que disfrutan a menudo. Irá anotándolas todas en la pizarra.

Después, entre todos, harán un mural que contenga todas estas cosas y/o actividades que los hacen felices, y lo colgarán en un sitio visible de la clase.

Orientaciones

Se pueden incluir en el mural cosas y/o experiencias que no sean cotidianas, como por ejemplo ver a familiares que viven lejos, ir de vacaciones, etc. Pero el profesor hará hincapié en que la mayor parte de lo que incluyan sean experiencias de su vida cotidiana, para reforzar la idea de disfrutar y valorar lo sencillo.

ACTIVIDAD 3

(Antes de la lectura): **RESOLVER A LA RESUELVELOTODO**

Objetivos

- Desarrollar las habilidades en torno a la expresión escrita.
- Fomentar la creatividad argumental, a partir de unas claves predeterminadas.
- Facilitar el desarrollo de habilidades plásticas.
- Reforzar la importancia de sus productos creativos.

Descripción

A partir de los títulos de los capítulos, el profesor dividirá a los alumnos por parejas o tríos y asignará a cada grupo un capítulo, para que invente el contenido. Basta con unas cuantas líneas acerca de lo que creen que pasará en el capítulo a partir del título. El profesor recogerá los escritos y los grapará a modo de libro de la clase (la portada y la contraportada las pueden hacer los alumnos, el profesor o simplemente fotocopiar las auténticas), para, una vez terminado el libro, poder comparar en qué se parece y en qué se diferencia al creado entre todos.

Orientaciones

Si se dispone de tiempo y/o se puede combinar con las horas destinadas a plástica, lo ideal sería que todos los alumnos elaborasen portada y contraportada, con el nombre de los alumnos (o sus iniciales) como autores y el nombre del colegio como editorial, para después votar la que más les guste, o simplemente, elegir una al azar. Así, el libro sería completamente suyo, e incluso se podría dejar en la biblioteca de aula para ser leído en cualquier momento.

ACTIVIDAD 4

(Durante la lectura): **REFRANES**

Objetivos

- Acercar a los alumnos a contenidos de cultura general.
- Promover la investigación por diversos canales.
- Promover la comunicación intergeneracional (los mayores conocen muchos refranes).
- Facilitar la reflexión y la búsqueda de significado no literal.

Descripción

A lo largo del libro aparecen numerosos refranes, algunos de ellos durante el primer capítulo:

"no hay mal que por bien no venga"

"no hay mayor dificultad que la poca voluntad"

"todo es tan fácil como coser y cantar"

"al mal tiempo buena cara"

"siempre que llueve escampa"

"hombre precavido vale por dos"...

La actividad consiste en hacer una lluvia de refranes y dichos populares. Cada alumno recopilará cuantos pueda, preguntando a familiares, acordándose de los que ya conoce, mirando en libros, etc.

El día asignado, todos los alumnos traerán sus refranes a la clase y se pondrán en común, buscando un ejemplo de cada uno, para comprobar que toda la clase entiende todos los refranes. Después pueden hacer entre todos un mural que los recoja, y colgarlo en algún lugar visible del aula, para que estén disponibles y puedan llegar a formar parte de su bagaje cultural.

Orientaciones

Es importante que todos los alumnos entiendan el mensaje de cada refrán o frase hecha, así que el profesor habrá de coordinar y supervisar la aportación de los ejemplos correspondientes a cada refrán.

ACTIVIDAD 5

(Durante la lectura): **PREHISTORIA**

Objetivos

- Acercar a los alumnos a otras formas de vida diferentes a las suyas.
- Reflexionar acerca de la importancia que tienen algunos aparatos que disfrutamos de manera inconsciente y de cuya importancia sólo nos percatamos cuando no funcionan.
- Reflexionar acerca de la importancia de saber hacer las cosas con las propias manos, aunque habitualmente nos vengan dadas o facilitadas por la tecnología.
- Desarrollar las capacidades de análisis de la situación y resolución de problemas.

Descripción

Doña Flautina vive en una casa sin electrodomésticos porque le gusta hacerlo todo ella misma y apañarse con sus propias manos. Vamos a imaginar nuestra vida sin electrodomésticos. Para ello, en primer lugar los alumnos nombrarán todos los electrodomésticos que hay en su casa y/o en la escuela, y el profesor los irá anotando en la pizarra para que estén visibles para todos. Después, cada alumno dirá para qué sirve un electrodoméstico en cuestión, e inventará una forma de realizar la misma función prescindiendo del electrodoméstico.

Después pueden organizar un pequeño debate o reflexión acerca de la importancia de la tecnología, del uso que le damos, etc. El profesor puede aprovechar para exponer que en otras épocas la gente vivía sin la mayoría de los aparatos que hoy en día consideramos normales e incluso imprescindibles, y que actualmente hay sociedades que no utilizan la mayoría de los objetos que a nosotros nos hacen la vida más cómoda, a modo de incursión en otras formas de vida.

Orientaciones

Esta actividad se puede realizar a distintos niveles de profundización y exahustividad, en función de la edad y otras características del alumnado, por lo que esto dependerá de las consideraciones del profesor al respecto.

ACTIVIDAD 6

(Durante la lectura): **DIMES Y DIRETES**

Objetivos

- Experimentar el efecto de la "bola de nieve" a través del juego, y con información no relevante.
- Tomar consciencia de lo inapropiado de propagar información de una manera no rigurosa.
- Encontrar soluciones para cortar estos chismes y/o no llegar a crearlos.
- Reflexionar acerca de las consecuencias de la propagación de estas habladurías, para la persona de la que se habla y/o otras personas cercanas.
- Fomentar la capacidad de debate, exposición y defensa de ideas, así como escucha activa y abierta para incorporar aspectos o ideas que no habían contemplado en un primer momento.

Descripción

Doña Flautina deshace un chisme que cobraba dimensiones exorbitantes por momentos. Vamos a trabajar sobre este asunto.

Todos los alumnos se pondrán de pie alrededor de la clase y el profesor iniciará una ronda del teléfono roto (esto es un juego que consiste en que una persona dice una frase al oído de la que tiene a su izquierda y así sucesivamente hasta que la frase ha sido oída y dicha por todos los jugadores; el último, dirá la frase que ha escuchado en voz alta, y se comprobará cuán fiel es a la frase original). Como es casi seguro que el mensaje se verá alterado, esto servirá de entrada para hablar y debatir en gran grupo acerca de las habladurías, los chismes, los cotilleos y demás.

El debate puede empezar por analizar qué ha pasado en la ronda del teléfono roto, y poco a poco ser conducido por el profesor hacia la vida real de los alumnos, así como se irán sacando conclusiones y soluciones para este problema.

Orientaciones

Es altamente probable que la ronda del teléfono roto funcione a la primera, sobretodo teniendo en cuenta que el mensaje se dice en voz baja, rápido y sólo una vez, pero para asegurarse de que sale según los planes, el profesor puede utilizar una frase enredosa o parte de un trabalenguas.

No hay que perder de vista que el objetivo de esta actividad es conectar el chisme del cuento con la ronda del teléfono roto y a su vez con la vida real de los alumnos; para ello, el profesor puede ir dando pistas y conduciendo a los alumnos.

ACTIVIDAD 7

(Durante la lectura): **NADA SIRVE PARA TODO... PERO TODO SIRVE PARA ALGO**

Objetivos

- Fomentar la creatividad a través de lo manipulativo.
- Ampliar la percepción en cuanto a las utilidades de los objetos.
- Disfrutar del proceso de crecimiento de una planta.

Descripción

Doña Flautina compra una semilla de calabaza y con las calabazas realiza todo tipo de manjares culinarios así como otros objetos de toda índole, como por ejemplo una cunita para su gato, una escalera, recipientes para guardar cosas y hasta una carroza.

Vamos a utilizar otro alimento, en este caso lentejas, garbanzos o judías, para hacer tres cosas distintas con ellas: plantarlas en un vaso con algodón para poder ver crecer la planta que saldrá de ellas, collages sobre papel y collares, pulseras y otros abalorios, ensartándolas en un hilo con un alfiler.

Orientaciones

Dependiendo de la edad de los alumnos, el hecho de ensartar legumbres con alfileres puede resultar peligroso, así que podríamos sustituirlas por macarrones, que se pueden hilar con las manos y/o agujas sin punta, y que también sirven para hacer collages, forrar cajas y otros elementos decorativos. El único problema es que si utilizamos macarrones no podemos obtener ninguna planta de ellos.

Como el objetivo de esta actividad es descubrir que las cosas pueden tener usos múltiples y muy creativos, el profesor facilitará el que los alumnos aporten otras ideas diferentes acerca de qué cosas pueden hacer con la legumbre u otro elemento que hayan escogido.

ACTIVIDAD 8

(Después de la lectura): **¿QUIÉN QUIERE UNA SOLUCIÓN?**

Objetivos

- Desarrollar la capacidad de resolución de problemas.
- Aumentar la creatividad de los alumnos a la hora de afrontar situaciones problemáticas.
- Facilitar el darse cuenta de que suele haber varias formas de concebir problemas, así como varias formas de solucionarlos, en función de dónde ponemos el acento, así como en función de las características personales.
- Fomentar el compañerismo y las conductas de ayuda entre los alumnos.
- Fomentar la sensación de control interno sobre sus vidas, así como la capacidad para afrontar distintas situaciones vitales.

Descripción

Una de las cualidades más sobresalientes de Doña Flautina es que encuentra soluciones para todos los problemas, incluso más de una solución para un mismo problema. Esta actividad consiste precisamente en eso, en aportar soluciones para los problemas que nos surjan.

El profesor recordará a los alumnos la caja con problemas anónimos que escribieron antes de la lectura del libro para que doña Flautina los resolviera, y les sugerirá que, ahora que ya han leído el libro y han aprendido de doña Flautina, rescaten los problemas de la caja y aporten soluciones entre todos. Así, irá leyendo los problemas y entre todos irán elaborando soluciones, cuantas más mejor.

Una vez vacía la caja, pueden resolver nuevos problemas que se les vayan ocurriendo o plantearse el volver a poner en la caja algún problema de los anteriores porque no han encontrado soluciones satisfactorias, para volver a abrir la caja pasado un tiempo, y hacer un nuevo aporte de ideas.

Orientaciones

El objetivo es fomentar la capacidad creativa aplicada a la resolución de problemas, por lo que puede ser indicado hacer una lluvia de ideas sin censurar ninguna solución por descabellada que parezca, para en una ronda posterior, hacer una criba más exhaustiva, consensuada por todo el grupo.

ACTIVIDAD 9

(Después de la lectura): **EL DÍA "D", A LA HORA "H"**

Objetivos

- Potenciar la creatividad y el uso práctico de la fantasía.
- Facilitar el reconocimiento de las propias capacidades, así como de las capacidades de los compañeros.
- Reforzar y reconocer las fortalezas, habilidades y cualidades de los alumnos.
- Fomentar la autoconciencia y la autoestima.
- Desarrollar capacidades coordinativas y organizativas en los alumnos.

Descripción

Don Gervasio inventa, para celebrar con doña Flautina, el Día de las Mujeres Increíbles. En primer lugar, pondrán en común, todos los alumnos, los días "d", que conozcan, como por ejemplo el día de la madre, el día del padre, el día del libro, etc. Después, inventarán otros días, en función de las cualidades de sus compañeros, que consideren dignas de celebrar. Por ejemplo, seguro que algún o algunos alumnos dibujan muy bien, lo cual les puede dar pie a inventar el Día del Dibujante Supremo. Otro/s pueden tener mucha imaginación, lo que puede dar lugar al Día del Alumno Imaginero, etc.

Una vez creados los días "d", los alumnos pondrán una fecha para cada uno (puede ser una vez al mes) y negociarán con el profesor qué momento del día y cuanto tiempo dedicarán a celebrar el día. Posteriormente elaborarán el programa de festejos. Por ejemplo, el Día del Dibujante Supremo, todos los alumnos que quieran podrán exponer sus mejores dibujos en la clase y recibir comentarios o explicar al resto en qué se inspiraron, qué querían expresar, etc.

Orientaciones

Esta actividad es compleja, puesto que implica varios trabajos de diferente índole, así como varios consensos superpuestos, por lo que resultará de vital importancia la coordinación y moderación por parte del profesor.

Asimismo, uno de los objetivos es reconocer y reforzar las cualidades positivas de los alumnos, por lo que será indispensable para poder llevarla a cabo, que el profesor se asegure de que TODOS los alumnos de la clase, tendrán al menos un día "d" en el que podrán celebrar alguna habilidad o cualidad.