



Unidades didácticas para os educadores

Animar ou incitar a ler é adentrarse nunha aventura na que un mesmo se converte en protagonista a partir da identificación cos personaxes de ficción.

A animación á lectura consiste, pois, nunha actividade que propón o achegamento e a profundización nos libros dunha forma creativa, lúdica e pracenteira.

Mentras que a aprendizaxe da lectura é unha competencia técnica, o hábito lector constitúe un comportamento e, neste caso, o pracer entretécese co entorno e mais as necesidades internas. Pretendemos facilitar nos participantes a adquisición dun hábito lector, que realicen unha lectura profunda e viva, fronte á lectura pasiva, que se limita a descifrar os caracteres impresos, e que lles permita proxectar as súas inquietudes, atopar vías de solución aos seus problemas e desfrutar. Esta exposición pretende achegar os libros desde una perspectiva diferente. Mostrar que son obxectos cheos de fantasía, que poden suxerirnos distintas historias a través da súa imaxe plástica, así como motivarnos a crear os nosos propios libros fantásticos.

Ao mesmo tempo, a cada un chamaralle máis a atención un libro ca outro, e ese libro pode motivar a creación de historias ou actividades arredor del, así como inducir a lecturas que teñan relación con el.

A continuación hai unhas fichas de traballo con actividades que propoñen algúns dos libros. Espero que desfrutedes realizándoas e que se vos ocorran moitas outras.

Un saúdo

Carmen Domech



O libro barco

Navega entre os mares de palabras visitando os barcos que aparecen nos libros. Co alento dos mariñeiros e das criaturas mariñas incha as súas velas.

Cambia de quilla e de lomo e transfórmase en piragua, galeón ou submarino.



ACTIVIDADE:

A guía turística da túa localidade

OBXECTIVOS:

- Fomentar a capacidade de expresión
- Fomentar a capacidade de observación
- Valorar o noso entorno
- Vivenciar e coñecer o noso lugar e os nosos costumes a través das lembranzas
- Motivar a imaxinación

METODOLOXÍA:

Traballo en grupos de catro ou cinco participantes

DURACIÓN:

Unha ou dúas sesións de 50 minutos

MATERIAIS:

Folios e bolígrafos

IDADE Á QUE VAI DIRIXIDO:

A partir de 6 anos, simplificado ou extendéndose segundo as idades

DESENVOLVEMENTO:

Os barcos, como todos sabedes, serven para viaxar dun sitio a outro. Supoñede que chega á vosa localidade, polo mar, o río ou navegando entre as nubes, cun barco de papel, un barco cheo de pasaxeiros. Vós sodes os guías turísticos e tédeslles que contar aos viaxeiros recién chegados como é a vosa localidade. PERO o máis importante é que lles amosedes como a vivides vós. Non se trata de facer unha guía turística como as que venden nos comercios.

Para elaborar esta información, douvos unhas cantas pistas:

- A XEOGRAFÍA. Debedes ubicala xeograficamente a través de referencias persoais. Por exemplo: O meu pobo está pasando o val da néboa da mañá; chega polo norte, até a árbore dos





traspés e, polo oeste, até onde a luz do outono se arrolaba no lusco-fusco o día que fun apañar castañas.

- A XENTE. Debedes recopilar anécdotas e chistes e adxudicarllos a unha mesma persoa, creando así un personaxe excepcional da vosa localidade.

- A ARQUITECTURA. Pensade no voso lugar favorito. Pode ser o portal dun edificio, algunha zona dun parque, o patio do colexio... e contádelles aos demais como é, como se eles non o coñeceran.

Elexide un destes lugares e inventade un suceso máxico que acontecese alí..

- A GASTRONOMÍA. Pechade os ollos e intentade lembrar días de festa: o día do patrón, o Nadal, o Entroido... Pensade nas cousas que comedes eses días e elixide a que máis vos guste e a que menos, e pensade nelas (cos ollos pechados): o seu cheiro, a súa cor, cando foi a última vez que a comestes... Talvez consigades lembrar ben o seu sabor. Despois, escribide os nomes e contádellelo aos vosos compañeiros. O que queira, pode engadir algunha receita.

- AS FESTAS. Lembraide como son e que facedes nas festas da vosa localidade. Poñédeo en común cos compañeiros de grupo e seguro que reunides material abondo para contar unhas festas estupendas.

- ADEMAIS, a todo isto podédeslle engadir o que se vos ocorra, sen esquecer que é unha guía turística, que nos sentimos orgullosos do lugar onde vivimos e que queremos que os visitantes se sintan impresionados.

HISTORIAS CLÁSICAS QUE TRANSCORREN NUN BARCO OU NAS QUE OS BARCOS SON MOI IMPORTANTES:

-LIBROS SOBRE A ARCA DE NOÉ (de 6 a 10 anos)

-LIBROS SOBRE PIRATAS (a partir de 9 anos)

-A ILLA DO TESOURO, de Robert Louis Stevenson

O LIBRO DO MEDO

Non temas tan só é un libro de medo



ACTIVIDADE:

Crear unha personaxe escalofriante e extraña.

OBXECTIVOS:

- Fomentar a imaxinación
- Traballar en grupo
- Divertirnos

METODOLOXÍA:

Traballo por grupos de 5 ou 6 participantes.

DURACIÓN:

Unha sesión de 50 minutos



**MATERIAIS:**

Papel continuo branco, ceras ou pinturas de cores, bolígrafos.

IDADE A QUE VAI DIRIXIDO:

A partir de 5 anos, simplificando ou extendendo e complicando segundo as idades.

DESENVOLVEMENTO:

Utilizando a técnica do "binomio fantástico", crearemos personaxes monstruosos. Para isto, extenderemos un papel continuo branco, de 1,5 ou 2 m. de lonxitude, por cada grupo e iremos dando pautas para que empecen a debuxar. Pídeselle a un participante que diga unha froita, e así terá a forma a cabeza do monstro; un animal, e así terá a forma o corpo; unha ferramenta, para un brazo... e ir suxerindo elementos para crear o resto do corpo.

Os maiores poden combinalo con personaxes de terror. Unha vez debuxado o personaxe, hai que lle poñer un nome e facerlle unha ficha o máis completa posible:

idade, lugar de nacemento, lugar onde vive, idade media de vida dos da súa especie, que come, a que lle gusta xogar, que música lle gusta, costumes matutinos, como dorme, quen son os seus amigos, a onde lle gustaría viaxar, en que traballa, a súa cor favorita, como son os seus excrementos, quen lle ensina... e todo o que se lles ocorra.

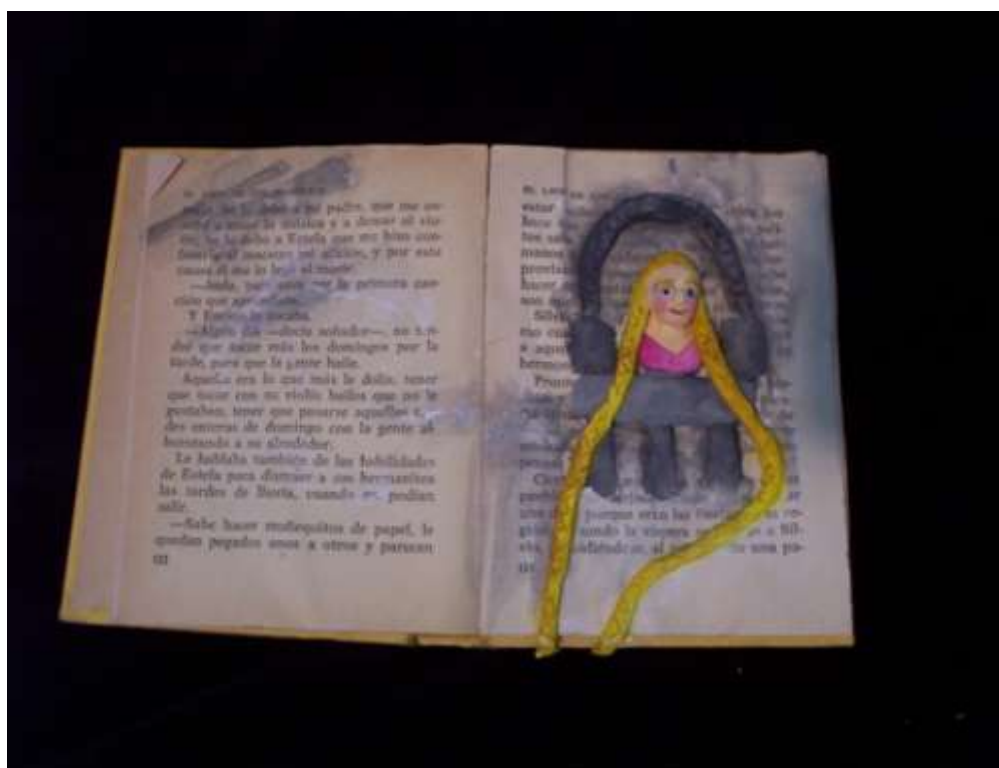
Quen queira pode inventar unha historia para a súa personaxe.

HISTORIAS MÁXICAS SOBRE MONSTRUOS E TERROR:

- *ONDE VIVEN OS MONSTROS*, de Maurice Sendak (de 3 a 6 anos)
- *CONTOS DE TRADICIÓN ORAL: O afillado da morte, Xoán sen medo, A filla do diaño* (de 6 a 10 anos)
- *CONTOS*, de Edgar Allan Poe (a partir de 11 anos)

A PRINCESA NO BALCÓN

Espera que desespera a
ela e a calquera



ACTIVIDADE:

A asamblea de roles

OBXECTIVOS:

- Diferenciar os estereotipos, recoñecelos e dármonos de conta das características, ocultas a primeira vista, que transmitimos ao falar dun personaxe estereotipado
- Debater para chegar a acordos

METODOLOXÍA:

O xogo consta de dúas partes. A primeira realizarase en grupos





de tres ou catro e a segunda en assemblea

DURACIÓN:

Unha sesión de unha hora.

MATERIAIS:

Papel, bolígrafos, instrumento de percusión.

IDADE A QUE VAI DIRIXIDO:

A partir de 9 anos

DESENVOLVEMENTO:

Cada grupo elixirá un personaxe típico dos contos de fadas ou de tradición oral. Por exemplo: o lobo, a ra, o cabaleiro... Intentaremos que se creen grupos contrarios. Por exemplo: as princesas e as madrastas...

Cando cada grupo teña o seu personaxe, ten que inventar un colectivo, asociación, agrupación... e darlle un nome que reforce ou evoque o contrario a ese estereotipo. Por exemplo: ALC: asociación de lobos cariñosos; Colectivo de princesas despeiteadas...

Cada grupo ten que escribir, nun papel, tres protestas cara ao outro colectivo e tres propostas para solucionarlas. Cando as teñan todos os grupos, comezará a assemblea. O moderador/a pode contar coa axuda do instrumento musical para moderar a assemblea. Os grupos dirán, por orde, as súas protestas e as posibles solucións. Terán que negociar co grupo ou grupos implicados, intentando, entre todos, chegar a acordos.

CLÁSICOS DE PRINCESAS:

- A CINCENTA e BRANCANEVES (de 3 a 6 anos)
- A SEREÍÑA, de Andersen.
- Algúns contos de AS MIL E UNHA NOITES, ou calquer conto de fadas que atopemos para estas idades (de 6 a 9 anos)
- A HISTORIA INTERMINABLE, de Michael Ende (a partir de 10 anos)

LIBRO QUE ESTÁ DE VACACIONES

Despois de pasar polo taller de encadernación e restauración foi tomar unhas boas e merecidas vacacións, pois foi un dos libros máis sacados en servizo de préstamo este ano.



ACTIVIDADE:

O pasaporte

OBXECTIVOS:

- Fomentar a creatividade
- Divertírmonos

METODOLOXÍA:

Traballo individual que ao final se porá en común.





DURACIÓN:

Sesión de 30 a 50 minutos

IDADE A QUE VAI DIRIXIDO:

A partir de 6 anos, simplificándose ou extendéndose segundo a idade.

DESENVOLVEMENTO:

Cada participante fabricarase un pasaporte.

Grapamos varios folios xuntos dobrados pola metade, facendo un caderniño. Debuxamos a portada e a contraportada poñendo o nome dun país inventado.

Na primeira páxina, faise un recadro para debuxar un autorretrato. A continuación, e nas dúas páxinas seguintes, escribiremos características persoais, inventadas ou reais: nome, idade, domicilio, que fas ao erguerte os domingos, como che gustan os ovos fritos, un recordo curtiño de túa avoa, cor preferida, película preferida, libro preferido, comida que non che guste, cal é a ponte máis longa que recordas... Nas páxinas seguintes, debuxaremos os selos dos países aos que nos gustaría ir ou volver, podendo incluír os lugares imaxinarios que queiramos, por exemplo, as Cataratas de Saturno ou as Covas Candentes do Centro da Terra. Incluiremos as datas de entrada e saída destes países.

Quen queira, pode engadir un diario de viaxe, contando algo do que lle tería podido suceder neses lugares.

CLÁSICOS DE VIAXES:

- *CARA A ONDE VAS, OSIÑO POLAR?*, de Hanss de Beer (de 3 a 6 anos)
- *ALICIA NO PAÍS DAS MARABILLAS*, de Lewis Carrol (de 6 a 10 anos)
- *A CIDADE DAS BESTAS, O REINO DO DRAGÓN DE OURO, O BOSQUE DOS PIGMEOS*, de Isabel Allende (a partir de 11 anos)

O LIBRO MORDIDO

Había noutro lugar que non era este, un neno de seis anos que tódolos días no almorzo, mentres se tomaba o cola-caio con galletas, lía comics, tebeos e contos. Chiflabanlle, sempre levaba unha chea á mesa da cociña onde almorzaba. Algunhas veces estaba tan absorto que se comía unha caixa de galletas enteira. Un día, sen darse conta, mollou a este pobre no cola -cao e deulle un bocado. Ao neno quedoulle o mal sabor da tinta durante un bo intre. Pero o libro, mirade como quedou!, e todo por ter a mismísima medida exacta das súas galletas. ¡Ah! Case esquecía dicirvos que o neno era un xigante, fillo de enormes xigantes, que engullen grandes comidas.





ACTIVIDADE:

Historia a través do gusto

OBXECTIVOS:

- Fomentar a creatividade
- Traballar en grupo
- Divertírmonos e saborear

METODOLOXÍA:

Traballo en grupos de catro ou cinco participantes.

DURACIÓN:

20 minutos

MATERIAIS:

Comestibles de diferentes sabores.

IDADES AS QUE VAI DIRIXIDO:

A partir de 7 anos

DESENVOLVEMENTO:

Cada grupo conta cunha variedade de comestibles, especies, bebidas... de diferentes sabores. Un membro do grupo proba un sabor e o resto do grupo ímoslle facendo preguntas:

Se fora un personaxe, sería...

- grande ou pequeno?
- alto ou baixo?
- persoa, animal ou ser inventado?
- forte ou débil?
- xove ou vello?
- guapo ou feo?
- simpático ou antipático?
- de cor...
- se leva roupa, como é?
- como se chama?

E así até que se cree un personaxe.

O seguinte do grupo creará un lugar (sempre partindo dun sabor). Algunhas das preguntas poderían ser:

- aberto ou pechado?
- grande ou pequeno?
- frío ou cálido?
- húmido ou seco?
- luminoso ou escuro?
- real ou irreal?
- seguro ou misterioso?
- con vexetación, obxectos ou edificios?
- agradable ou desagradable?
- de chan brando, duro, resbaladizo, pegañento...?

Cando estea elaborado o lugar, metemos o personaxe nese lugar.

Os seguintes inventarán, a través doutros sabores novos, personaxes, situacións ou conflitos e lugares para, entre todos, crear unha pequena historia.

A continuación, poderíanse mirar libros de cociña para as distintas idades e, se tedes a oportunidade, elaborade todos xuntos algún manxar. A desfrutar e bo proveito!

