

PLAN DE LECTURA: PARAISO DE LA LECTURA



ÍNDICE

- 1. OBJETIVOS Y FINALIDAD**
- 2. NÚMERO DE PARTICIPANTES, COMPOSICIÓN Y COORDINADOR DEL PROYECTO**
- 3. DESARROLLO FUNCIONAMIENTO Y FASES DEL PROYECTO**
- 4. ACTIVIDADES**
- 5. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**
- 6. MEDIDAS DE ATENCIÓN INCLUSIVAS**
- 7. DIFUSIÓN**

1. OBJETIVOS Y FINALIDAD

La tasa de alumnado inmigrante o de ascendientes extranjeros es muy elevada, siendo también muy habitual encontrar en todas las aulas un porcentaje significativo de alumnado que desconoce el idioma castellano o lo conoce muy imperfectamente.

Son también cada vez más frecuentes los casos de alumnado con problemas sociofamiliares que manifiestan conductas de inadaptación, desinterés o absentismo.

Nuestra finalidad es que el alumnado además de disfrutar y apasionarse por la lectura, sepa expresarse y desarrolle unos valores humanos a través de la lectura, además de mejorar las competencias en lectoescritura en todos los niveles.

OBJETIVOS GENERALES

-  Facilitar a los alumnos la adquisición de prácticas lectoras y habilidades intelectuales que incorporen el uso regular de la biblioteca escolar como recurso de apoyo para el aprendizaje permanente.
-  Establecer un plan coordinado de lectura a lo largo de los distintos ciclos.
-  Convertir la biblioteca en un motor dinamizador de la vida cultural del Centro.

Queda recogido en los siguientes documentos del Centro:

-  El **Plan de Lectura del Centro**, que está a su vez incluido en el **PEC**, y se revisa de manera anual.
-  En las **programaciones didácticas** de cada una de las áreas, las estrategias metodológicas que se consideren adecuadas para el desarrollo de la competencia lectora y del hábito lector.

2. NÚMERO DE PARTICIPANTES, COMPOSICIÓN Y RESPONSABLE

Este proyecto va dirigido a un total de 488 alumnos, repartidos en 7 aulas en Educación Infantil y 18 aulas de Educación Primaria.

La estructura organizativa de la Biblioteca Escolar está compuesta por la persona encargada de ejercer la coordinación del Proyecto Lector y responsable de la Biblioteca Escolar (coordinadora de biblioteca).

Esta persona trabajará en estrecha colaboración con su equipo de biblioteca, compuesto por un representante de cada ciclo y etapa. Juntos diseñarán y llevarán a cabo las diferentes actuaciones y dinámicas que se concretan en el Plan de Lectura, se informará en la CCP de las actuaciones relacionadas con el proyecto lector y las intervenciones de la biblioteca, canalizando sus demandas, propuestas y opiniones.

3. DESARROLLO, FUNCIONAMIENTO Y FASES DEL PROYECTO

Desarrollo del Plan Lector:

- Servicios de préstamos en el recreo.
- Lectura en sala.
- Lugar de recursos para trabajos de tipo curricular, investigación, búsqueda de información.
- Servicio de consulta de información para temas relacionados con celebraciones especiales o realización de Proyectos de trabajo.
- Lugar de realización y exposición de temas divulgativos.
- Tablón de información cultural y de actualidad.
- Lugar para recomendar lecturas más leídas, interesantes.

Para el desarrollo de este plan se llevarán a cabo las siguientes **funciones** por parte del equipo de biblioteca:

- Presentación de la mascota.
- Visualización de las zonas de biblioteca, tipos de fondos, lecturas por ciclos...
- Normas de uso de la biblioteca y reparto de ellas por clases.
- Horario de uso de la biblioteca por clases.
- Realización de préstamos.
- Formación de usuarios (alumnado de 5º y 6º que presente su currículum de manera voluntaria).
- Información que nos aportan los tejuelos y códigos de barras de los libros; y carnet de la biblioteca.
- Aportación al trabajo de investigación de los proyectos en las diferentes temáticas y efemérides que se planteen ya sea a nivel de aula, ciclo o centro.
- Promoción y participación en diferentes concursos que lleguen al centro.

Las fases de implantación del proyecto se realzarán a lo largo de todo el curso escolar (octubre-junio) Distribuidas de manera equitativa a lo largo de los tres trimestres.

Este proyecto está vinculado a través de las actividades del Plan de Lectura, que se concretan y se desarrollan en los diferentes niveles, durante todo el curso académico y se lleva a cabo por el equipo de biblioteca y tutores del centro.

4. ACTIVIDADES

Nuestro Plan de trabajo es un proyecto integral que se trabajará desde Educación Infantil hasta Primaria. Surge con la idea de animar a leer al alumnado y con el propósito de incrementar su nivel de lectura y el placer de la misma. Para ello proponemos las siguientes actividades:

- **HORARIO DE BIBLIOTECA:** cada curso dispondrá de una hora semanal para asistir a la biblioteca, tanto para préstamos de libros como actividades de lectura, relacionadas con los proyectos, búsqueda de información, etc.
- **ORGANIZACIÓN Y DECORACIÓN DE LA BIBLIOTECA:** entre alumnos y maestros para darle un ambiente acogedor y motivador para la lectura y acorde con la temática y proyectos que estemos trabajando.
- **APADRINAMIENTO LECTOR:** cada alumno de los cursos superiores se prepara un cuento para contarlo a otro alumno de cursos inferiores. De modo que todo el alumnado del centro se empareja en espacios comunes para contarse sus cuentos preferidos. Se puede hacer extensiva la propuesta a familias o profesorado.
- **TIEMPO DE LECTURA:** a una hora acordada previamente todo el mundo se pondrá a leer de forma individual y en silencio el libro que esté leyendo o que desee en ese momento.
- **MI LIBRO PREFERIDO:** en cada clase el/la tutor/a o el alumnado leerá el argumento de un libro que le gusta. Todo ello quedará después expuesto en el tablón de la biblioteca.
- **MERCADILLO DE LIBROS USADOS:** se realizará un mercadillo con libros que ya no utilice el alumnado y libros expurgados de la Biblioteca.
- **CONTADORES DE CUENTOS:** los alumnos y maestros que lo deseen se pueden preparar algún cuento para contarlo en la Biblioteca en horario de recreo.
- **ACADEMIA DE ARTISTAS:** dramatización de cuentos u otras narraciones, bien en horario de recreo o a una hora acordada.
- **PRESENTACIÓN DE LIBROS:** en la puerta de la biblioteca se expondrá en una mesa libros de nueva adquisición, novedades o lo más leídos, para que los alumnos/as puedan consultarlos. Así como libros sobre temáticas o efemérides cercanas.

- **TABLÓN CULTURAL:** donde se expondrán actividades culturales, novedades, recomendaciones de libros por parte del alumnado.
- **AMIGOS DE LA BIBLIOTECA:** el alumnado que lo desee de manera voluntaria pueden ayudar en la biblioteca a hacer préstamos, ordenar y orientar al alumnado sobre lecturas.
- **LIBRO VIAJERO:** libro que viajará por todas las casas desde infantil hasta Primaria y en el que las familias aportarán poesías, adivinanzas, retahílas, cuentos, relatos. Para Infantil se puede plantear uno por nivel. (Día del libro)
- **BUZÓN DE SUGERENCIAS:** en la entrada de la biblioteca quedará expuesto un buzón en el que el alumnado pueda aportar sugerencias para la mejora de la biblioteca, frases de animación a la lecturas e impresiones sobre libros leídos.
- **LECTURA EN FAMILIA:** determinados días al mes las familias podrán venir al centro a contarles alguna lectura al alumnado.
- **SEMANA DEL LIBRO:** en la que se realizarán actividades relacionadas con los libros aún por determinar.
- **LIBRO DE PIROPOS:** escribir piropos como amigo invisible o visible a una persona determinada. Esta propuesta se puede realizar de forma semanal o quincenal. En Infantil pueden escribir según la etapa de escritura en la que se encuentran y luego se transcribe. Se trabajan las emociones y el elogio positivo.
- **BRICOLAJE SENTIMENTAL:** a través de textos ((propios o recopilados) preparamos recetas o instrucciones para cuando estás enfadado, para curar la tristeza, para abandonar a tu amor...
- **DRAMATIZA:** pequeñas dramatizaciones (existentes o creadas) con situaciones ficticias o reales que provocan risa (comedia), pena (drama) o desesperación (tragedia). Cada uno asume un rol. También se puede realizar un vídeo.
- **CAMBIAMOS FINALES DE LOS CUENTOS:** Elaboramos un final alternativo a los cuentos para cambiar estereotipos
- **RECICLAMOS NOTICIAS:** selección de noticias negativas o violentas para transformarlas en noticias positivas y pacíficas. Reflexión grupal sobre los sucesos negativos surgidos en el aula para aportar soluciones y transformar el titular en positivo.

- **GIANNI RODARI:** el binomio fantástico; hipótesis fantásticas; ensalada de fábulas.
- **CAMBIAMOS DE ROLES:** Cambiamos de roles de género a los cuentos clásicos.
- **DICCIONARIO AFECTIVO:** Diccionario afectivo: entre toda la clase construimos un diccionario con una sección (palabras que encontramos en otros libros) para cada emoción.
- **EMOTICONOS:** dibujar (en grande o en pequeño) o modelar (distintos materiales) un emoticono para cada emoción.
- **FOTOSENSIBLE:** asociamos (leemos) imágenes a emociones (o a textos que las expresan) y diseñamos un álbum (individual o colectivo) de fotos.
- **EMOCIONES UNIVERSALES:** a través de las 5 emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, enfado y amor) buscamos imágenes de todos los lugares del mundo para apreciar como las expresan personas de distintas razas, procedencias y edades.

5. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO Y SUS ACTIVIDADES

La evaluación se realizará de forma periódica, al final de cada trimestre y tras acabar el curso se cumplimentará una memoria final para conocer el grado de consecución de los objetivos y actividades planteadas.

Dicha evaluación se llevará a cabo por el Equipo de Biblioteca, por los tutores con la valoración de las actividades en las que han participado y el propio alumnado.

~ CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN CUANTO AL PROYECTO

- Se ha desarrollado el proyecto conforme se planteó.
- Se han llevado a cabo todas las actividades programadas.
- Se ha motivado al alumnado, al profesorado, a las familias y a otros sectores de la localidad para fomentar su participación en dicho proyecto.

~ CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIONADOS CON EL ALUMNADO

- Ha adquirido la necesidad de consultar, buscar información o satisfacer su curiosidad tomando como referente la biblioteca de centro.
- Las actividades propuestas han sido motivadoras e interesantes.
- Grado de implicación del alumnado en las actividades.
- Se ha fomentado el trabajo cooperativo y de búsqueda de información.
- Conoce el alumnado la organización y normas de uso de la biblioteca escolar.
- Utiliza el alumnado la biblioteca en horario escolar.
- El alumnado ha adquirido suficiente autonomía para llevar a cabo sus propios préstamos.
- Se ha desarrollado en el alumno/a un hábito lector.
- Ha mejorado la capacidad del alumno/a en cuanto su competencia lingüística tanto oral como escrita.
- Se ha desarrollado en el alumnado el gusto por la lectura.

~ CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA BIBLIOTECA Y DEL PROFESORADO.

- Grado de implicación del profesorado en las actividades propuestas.
- Motivación del profesorado en las actividades.
- Grado de coordinación en dichas actividades.
- Organización y mantenimiento de la biblioteca y recursos.
- Uso de la biblioteca en horario lectivo.
- Calidad del desarrollo de las actividades.

- Se promueve el trabajo en equipo.
- Uso de la investigación en el desarrollo de ideas para dinamizar la biblioteca.

~ **CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIONADOS CON LA FAMILIAS, OTRAS BIBLIOTECAS, AYUNTAMIENTO, ASOCIACIONES...**

- Grado de implicación de los distintos sectores de la Comunidad Educativa.
- Ha habido una correcta información para estos sectores.
- Participación en actividades de dichos sectores y viceversa.

6. MEDIDAS DE EDUCACIÓN INCLUSIVA.

Tras el análisis del contexto en donde se encuentra ubicado nuestro centro, se puede percibir que hay un número de alumnado que no dispone en su casa de libros de consultas, ni de acceso a internet. Por lo tanto, es donde la biblioteca cumple su función de compensar desigualdades, ofreciendo a ese alumnado la oportunidad de acceder a toda esa información que por falta de recursos no tiene en casa.

Por lo tanto, el compromiso de la Biblioteca es contribuir a la igualdad del alumnado, no sólo a nivel curricular, sino también en cuanto a procedencia social, gustos e intereses. Intentamos proporcionar y asesorar al alumnado respecto a las lecturas adecuadas que pueden realizar y llevar un seguimiento de las mismas, que nos facilita y orienta en la adquisición de libros.

Así mismo, la responsable de Biblioteca y su equipo de apoyo estarán en estrecha coordinación con la especialista en el Equipo de Orientación para llevar a cabo todas las actividades relacionadas con la lectura, adquisición de materiales adecuados para el refuerzo, altas capacidades y determinadas dificultades.

7. DIFUSIÓN DEL PROYECTO

El Plan de trabajo de nuestra Biblioteca se dará a conocer a toda la Comunidad Educativa con el fin de motivar su participación:

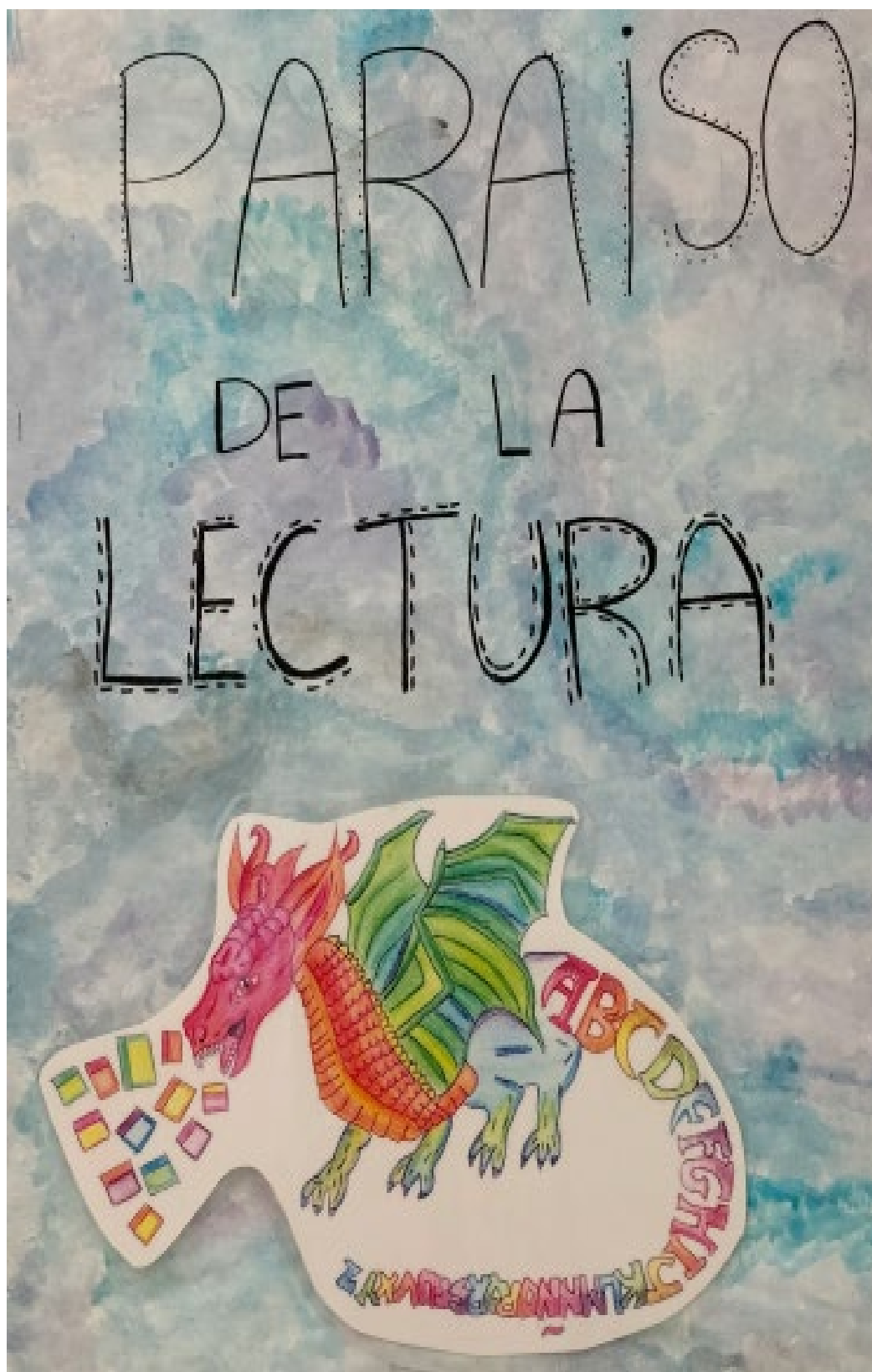
- ✿ A través de la página web de nuestro cole.
- ✿ Publicaciones en redes sociales. (Instagram, Facebook,...)
- ✿ En el Claustro de profesores, en CCP, el Consejo Escolar y en las reuniones de delegados de alumnado.
- ✿ En el tablón de anuncios de entrada a la biblioteca.
- ✿ En notas y folletos informativos de actividades puntuales.

8. TÉCNICAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA. ANEXOS

ÍNDICE

1. CUENTOS NARRACIONES Y COMPOSICIONES.....	3
BARAJA DE CUENTOS.....	3
COMPARACIONES LOCAS.....	4
EL JUEGO FANTÁSTICO.....	5
JUGAMOS CON LAS PORTADAS.....	6
TÚ VERSIÓN, MI VERSIÓN.....	7
PISTAS DE CUENTOS POPULARES.....	8
LOS CUENTOS MÚLTIPLES.....	9
MULTICUENTOS.....	10
EL INSPIRADO.....	11
RELATO FANTÁSTICO.....	12
EL CUENTO – PEGO.....	13
¡TE EQUIVOCAS!.....	14
HISTORIAS DE ABANICOS.....	15
2. POESÍA.....	16
CREAMOS POEMAS, UNA PALABRA O FRASE.....	16
CREAMOS POEMAS. COMBINATORIA.....	17
CREAMOS POEMAS. POEMAS ENCADENADOS.....	18
CREAMOS POEMAS. PREGUNTAS Y RESPUESTAS.....	19
CREAMOS POEMAS. POEMAS CON PREPOSICIONES, PRONOMBRE, NOMBRES Y AD- JETIVOS.....	20
CREAMOS POEMAS. EL LIMERCK.....	21
CREAMOS POEMAS. ERRORES.....	22
3. ESCUCHA Y LECTURA DE CUENTOS.....	23
EL COMBATE.....	23
EL CUENTO VOLADOR.....	25
CUÁNDO Y DÓNDE.....	26
CUENTOS DE ESTRUCTURA PARALELA.....	27
EL SEMÁFORO.....	28
ENSALADA DE CUENTOS.....	29
LA CAJA DE LAS SORPRESAS.....	30
CARTAS EN FÁBULAS.....	31
LA BATIDORA DE CUENTOS.....	32
ROMANCE DE CIEGOS.....	34

4. PERSONAJES	36
EL PERSONAJE FANTÁSTICO	36
SUSTRACCIÓN FANTÁSTICA	37
INVESTIGACIÓN PSICOLÓGICA	38
BUSCA EL PERSONAJE	39
5. ILUSTRACIONES	40
UN CUENTO EN VIÑETAS	40
ILUSTRACIONES	41
QUÉ PASARÁ MAÑANA	42
CUENTO ILUSTRADO	43
LA FUGA DE DIBUJOS	44
MI CUENTO ES ASÍ	45
ILUSTRACIONES	46
6. JUEGOS	47
CIFRAS Y LETRAS	47
VEO, VEO	48
MENSAJES SECRETOS	49
EL JUEGO DE LAS SILLAS	50
7. PORTADAS	51
EL CUENTO DE LOS CUENTOS	51
8. OTROS	52
MENSAJES SECRETOS	52
TRAILER	53
EL LECTAURANTE	54



Anexos

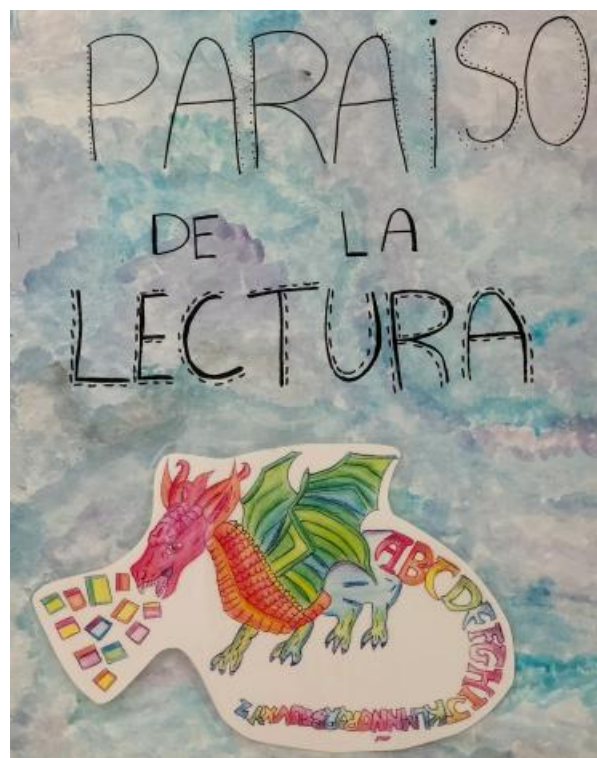
PLAN DE LECTURA:

PARAISO DE LA LECTURA



“Si quieres aventura, lánzate a la lectura” .

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA *CEIP MARTÍN CHICO*



1. CUENTOS NARRACIONES Y COMPOSICIONES.

ESTRATEGIA	
BARAJA DE CUENTOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
□ Identificar los elementos básicos que distinguen una historia o cuento de otra. □ Asociar estos elementos: título, autor, personajes, argumento, objetos, etc. con cada historia.	Una sesión.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
La actividad consiste en elaborar una baraja de familias con los cuentos, libros o historias que se decidan, de acuerdo con la edad y el nivel lector de cada grupo. Cada familia de cartas corresponde a un cuento, libro o historia. Puedes hacer que tenga las cartas que quieras, pero al menos debería tener las siguientes: 1. Título 2. Autor 3. Resumen del argumento 4. Personajes Una vez realizada la baraja, por parte del profesor/a o de los propios niños y niñas, hay que jugar con ella del modo habitual que se juega con las barajas de familias. Intentando que los niños junten familias pidiéndoselas a sus compañeros, si no aciertan roban, y así sucesivamente. Se puede jugar de forma individual en pequeños grupos, o bien un grupo contra otros. Cada familia de cartas, se realiza en un color diferente, o con un distintivo diferente (puede ser un número, un símbolo, una letra, un color, etc.	
MATERIALES	
Listado de cuentos posibles. Cartulina de colores. Plantilla para cada familia.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
COMPARACIONES LOCAS (2º y 3º ciclo de Educación Primaria).	
OBJETIVOS	TIEMPO
□ Desarrollo de la creatividad. □ Fomento de la expresión oral y escrita. □ Trabajo en grupo.	La actividad puede realizarse en una sesión dependiendo del nivel creativo y expresivo del alumnado.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
1º: Cada alumno/a escribe una comparación de dos líneas en un papel. 2º: Cuando todos hayan terminado el primero de la lista lee su primera línea y el segundo su segunda línea, creando comparaciones locas y grotescas. 3º: Posteriormente cambiamos el orden y podemos hacer un gran número de combinaciones. Ejemplo: ALUMNO/A 1: “Era una ratón tan pequeño que pasaba por debajo de las puertas” ALUMNO/A 2: “Había un león tan fiero que se tenía miedo a sí mismo” RESULTADO: Era un ratón tan pequeño que se tenía miedo así mismo. Había un león tan fiero que pasaba por debajo de las puertas.	
MATERIALES	
□ La mitad de un folio. □ Un bolígrafo o lápiz.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA											
EL JUEGO FANTÁSTICO											
OBJETIVOS	TIEMPO										
- Desarrollar la fantasía y la creatividad - Disfrutar con la gramática.	- Una sesión.										
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD											
Se puede buscar el tema fantástico por medio de varios juegos: 1- Recortar titulares de periódicos y mezclarlos para obtener noticias absurdas o divertidas. Por ejemplo: La cúpula de San Pedro herida por arma blanca huye a Suiza con el dinero Accidente grave en la N-6 entre un tango y otro en honor a Lope de Vega. 2- Se hace una lista de papeletas con preguntas y otra con respuestas y se unen al azar. Será como jugar a los disparates. Sirve para podernos divertir y si vemos que sale un buen material hacer historias. Por ejemplo: <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">¿Quién era?</td><td style="width: 50%;">Un muerto</td></tr> <tr> <td>¿Dónde estaba?</td><td>Sobre la catedral de Burgos</td></tr> <tr> <td>¿Qué dijo?</td><td>Gárgaras Y dijo ¿cuántas son tres por cuatro?</td></tr> <tr> <td>¿Qué contestó la gente?</td><td>La gente cantaba el porompompero</td></tr> <tr> <td>¿Cómo terminó?</td><td>Y terminó tres a cero.</td></tr> </table>		¿Quién era?	Un muerto	¿Dónde estaba?	Sobre la catedral de Burgos	¿Qué dijo?	Gárgaras Y dijo ¿cuántas son tres por cuatro?	¿Qué contestó la gente?	La gente cantaba el porompompero	¿Cómo terminó?	Y terminó tres a cero.
¿Quién era?	Un muerto										
¿Dónde estaba?	Sobre la catedral de Burgos										
¿Qué dijo?	Gárgaras Y dijo ¿cuántas son tres por cuatro?										
¿Qué contestó la gente?	La gente cantaba el porompompero										
¿Cómo terminó?	Y terminó tres a cero.										
MATERIALES											
- Titulares de periódicos - Tarjetas para escribir preguntas y respuestas - Pegamento y tijeras. - Rotuladores y lápices											
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A											
POSITIVOS	DE MEJORA										
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA											

ESTRATEGIA	
JUGAMOS CON LAS PORTADAS	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Motivar a la lectura del libro. - Observar la relación entre la portada y el contenido del libro. - Desarrollar la creatividad del niño.	- Dos sesiones de una hora.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Con esta animación el niño desarrolla su creatividad a través de lo que la portada de un libro le sugiere, motivándole a su lectura para descubrir la historia del libro y compararla con la historia que él ha creado. Se entrega una copia a cada niño y se les pide que realicen las siguientes actividades: - Colorear. - Inventar un título. - Inventar una historia que corresponda a la portada y al título que han inventado. Se deja un tiempo (media hora) para que realicen esta tarea. Luego se leen los títulos e historias que han escrito los niños. Por último, se presenta el libro al que corresponde la portada y se invita a los niños a leerlo para comentarlo en una sesión posterior. Las copias coloreadas y con las historias inventadas por los niños pueden encuadernarse formando un libro que ocupará su lugar en la biblioteca de aula. Cuando los niños hayan leído el libro se dedicará una sesión a comentarlo y comparar sus historias con la historia del libro. Habrà que insistir mucho en que no es un trabajo de clase, no va haber calificaciones, se trata de que dejen libre su imaginación para crear una historia. El animador intentará crear un ambiente de confianza sin rechazar ninguna historia, valorando los aspectos positivos de todas ellas.	
MATERIALES	
- Ejemplares suficientes del libro elegido para que pueda ser leído por todos los niños. Al menos uno por cada dos niños. - Necesitaremos tantas copias de la portada de un libro, (a las que habremos quitado el título y el nombre del autor), como niños participen.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Pueden participar todos los niños de una clase. Esta animación es apropiada para el segundo y tercer Ciclo de Primaria.	

ESTRATEGIA	
TÚ VERSIÓN, MI VERSIÓN	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Colaborar y cooperar participando activamente. 2. Organizar la búsqueda de información. 3. Descubrir las semejanzas y diferencias de las distintas versiones para entresacar la idea central del cuento.	1 sesión de 45 minutos aprox.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
1. Buscar cuentos que aportará el alumnado de un mismo título. Pueden conseguirlos en las familias, biblioteca... 2. Lectura y comparación de diferentes finales, comienzos, desarrollo. Buscar qué aspectos cambian, así como las ilustraciones, tipos de letras... 3. Otra alternativa: Trabajar biografía de autores para ver si descubrimos el escrito original.	
MATERIALES	
Diferentes cuentos escritos por diferentes autores y de diferentes editoriales para comparar versiones.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
□ Se fomenta la atención. □ Se adquieren modelos para un posterior desarrollo de la creatividad.	□ Resulta difícil encontrar distintas versiones del mismo cuento. □ El alumnado de educación infantil tiene problemas para apreciar las diferencias entre las versiones si éstas no son muy palpables.
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
PISTAS DE CUENTOS POPULARES	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Desarrollar la memoria, asociando título y argumento de cuentos clásicos.	- Una sesión
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
El profesor presenta unas figuras geométricas de cartulinas, en una de cuyas caras aparece escrita una frase clave de un cuento clásico. Se divide la clase en grupos y cada uno de ellos coge una figura. Tras leerla, escriben en silencio tres pistas de ese cuento. Cada grupo lee sus pistas y el resto de la clase debe adivinar de que cuento se trata.	
MATERIALES	
Papel, bolígrafo y figuras de cartulina.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Esta actividad va dirigida a segundo y tercer ciclo de primaria.	

ESTRATEGIA	
LOS CUENTOS MÚLTIPLES	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Construir cuentos o narraciones diversas a través de la mezcla de diversos cuentos, de acuerdo con la estructura literaria. 2. Identificar las diferentes partes de una narración: inicio, nudo y desenlace. 3. Despertar el interés por la literatura. 4. Desarrollar la creación literaria y la expresión escrita.	De dos a tres sesiones, dependiendo de la creatividad del alumnado.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Se reparte a cada niño un folio o una cartulina divididos en tantas partes como núcleos queramos hacer. Damos algunas ideas para comenzar cada núcleo. Cada alumnos utilizará un comienzo 1- Cuando... 1- Érase... 1- Había... 2- Siempre... 2- Que... 2- Vivía... 3- Sus... 3- Cuando... 3- Todas... 4- Se... 4- Sonaba... 4- Se... 5- Algunos... 5- Se... 5- Sus... 6- Solía... 6- Y... 6- Pues... Con cada uno de los números del 1 al 6 y con los comienzos que les han correspondido, los niños crean párrafos. Con los párrafos realizados por los niños, se podrán crear historias en un folio, que se graparán a modo de libro. Para ver las historias múltiples disparatadas, cortamos por líneas señaladas entre los párrafos, procurando que sean a la misma altura en todos los folios, y bastará levantar las tiras para crear distintas historias. Es conveniente trabajar el proceso oralmente. Las historias disparatadas que salgan pueden arreglarse para escribir nuevos cuentos.	
MATERIALES	
Folios o cartulinas	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
MULTICUENTOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
5. Construir cuentos o narraciones diversas a través de la mezcla de diversos cuentos, de acuerdo con la estructura literaria. 6. Identificar las diferentes partes de una narración: inicio, nudo y desenlace.	De dos a tres sesiones, dependiendo de la creatividad del alumnado.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Para el desarrollo de la actividad, distinguimos dos fases: la primera de preparación del material, y la segunda de ejecución de la actividad. En la primera fase debemos sintetizar en pocas frases cada una de las partes de todas las historias, narraciones o cuentos que creamos convenientes (introducción – nudo – desenlace) y plasmarla en una tarjeta (se pueden utilizar colores, uno para las tarjetas de introducción, otro para las de nudo y otro para las de desenlaces). En la fase de creación, seguimos los siguientes pasos: 1. Cada alumno o pequeño grupo de alumnos elige al azar una tarjeta de cada color. 2. Leemos en voz alta las tres tarjetas que forman la nueva historia. Si la nueva historia no tiene sentido, cogemos otras tres tarjetas. 3. Unimos, dando sentido a la historia, las tres partes de la historia, consiguiendo de esta forma multitud de nuevas historias. 4. La nueva historia se puede plasmar bien oralmente, o bien por escrito. Dramatizarla. Ilustrarla. Escribir todas las historias creadas y unir las en un pequeño libro... Nunca se debe crear la nueva historia limitándose a lo que pone en las tarjetas. Según la edad del grupo y su nivel (tanto de conocimientos como de creatividad) debe exigirse que la historia sea progresiva en cuanto a su amplitud.	
MATERIALES	
Textos literarios adecuados a la edad Cartulina de colores	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
EL INSPIRADO	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Fomentar y mejorar la expresión escrita. 2. Fomentar la imaginación y creatividad. 3. Potenciar el trabajo en grupo.	1 sesión de 45 minutos aprox.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
1. Se divide la clase en 5 grupos de trabajo. 2. A cada grupo se le entrega unas ilustraciones sin conexión aparente alguna. 3. Cada grupo debe de inventar una historia con un comienzo, un desarrollo y un final. 4. Cada grupo lee en voz alta su historia.	
MATERIALES	
□ Ilustraciones de la obra leída. □ Papel y lápiz.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
□ Fomenta la imaginación y creatividad. □ Fomenta la expresión escrita: breves cuentos o historias. □ Fomenta el trabajo en equipo.	□ Utilizar ilustraciones que no pertenezcan a ningún libro leído. □ Escribir una historia conjunta con cada una de las ilustraciones utilizadas.
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Al ser difícil encontrar ilustraciones sobre algunos libros leídos podemos utilizar cualquier tipo de ilustración como soporte para escribir una historia.	

ESTRATEGIA	
RELATO FANTÁSTICO	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Enriquecer el propio vocabulario - Desarrollar la imaginación	- Una sesión.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Los jugadores se sientan, con papel y lápiz. Se abre el libro y el profesor lee una palabra. Los alumnos la anotan. Abre por otra página y lee otra palabra. Los alumnos también la anotan. Al final componen un texto con las palabras leídas.	
MATERIALES	
Lápiz, papel y un libro o cuento.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Esta actividad va dirigida Educación Primaria	

ESTRATEGIA	
EL CUENTO – PEGO	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Fomentar el gusto por escribir historias breves. 2. Fomentar la imaginación y creatividad. 3. Potenciar el trabajo en grupo. 4. Repasar y practicar gramática.	1 sesión de 45 minutos aprox.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
1. Se divide la clase en grupos de trabajo (mínimo 4 grupos). 2. Cada grupo escribirá en un trozo de papel: □ Un grupo escribe sustantivos. □ Un grupo escribe cualidades (adjetivos) □ Un grupo escribe acciones (verbos) □ Un grupo escribe lugares. 3. Cada grupo escoge un papel de cada tipo e inventa frases. Posteriormente se ponen en común y entre todos irán fabricando una historia.	
MATERIALES	
□ Papel y lápiz	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
□ Fomenta la imaginación y creatividad. □ Fomenta la expresión escrita: breves cuentos o historias. □ Repaso lúdico de conceptos gramaticales.	□ Preferentemente utilizar en niveles medios o superiores pues requiere un mínimo de conceptos gramaticales.
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Introducir nuevos contenidos gramaticales adaptados al nivel del alumnado (adverbios, determinantes, pronombres,...)	

ESTRATEGIA	
¡TE EQUIVOCAS!	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Desarrollar la comprensión lectora: reconocer cambios en el argumento.	- Una sesión.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Elegir fragmentos significativos del relato y sustituirlos por otros. Realizar una lectura en voz alta de los capítulos modificados y de otros que no lo estén. Ante los fragmentos modificados los niños levantan la mano diciendo ¡Te equivocas!	
MATERIALES	
Libros de lectura para extraer fragmentos que van a sustituir a los originales.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Esta actividad va dirigida al primer ciclo de Ed. Primaria	

ESTRATEGIA	
HISTORIAS DE ABANICOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
Distinguir las distintas partes de una historia. Escribir una historia respetando todas las partes.	Dos sesiones de 45 minutos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Entregamos a cada niño un folio con el principio y final de la historia que tienen que inventar respondiendo a las preguntas que aparecen. Cuando hayan escrito su historia se colocan en grupos de 6 personas. Se le entrega un abanico a cada niño (folio plegado con un principio, un final y seis puntos intermedios sin escribir). Cada niño del grupo tiene su abanico y escribe el párrafo correspondiente a la primera pregunta. El abanico se pasa al compañero y todos escriben el párrafo correspondiente a la segunda pregunta. Se vuelve a pasar, a escribir el tercer párrafo y así hasta el final. Una vez que hayan completado el abanico, cada grupo lee la historia que haya resultado. Después cada niño/a leerá su cuento original.	
MATERIALES	
-FOLIO EN FORMA DE ABANICO CON LAS SIGUIENTES ORACIONES EN CADA PLIEGUE. En un país mágico ¿Quién era? ¿Dónde estaba? ¿Qué hacía? ¿Qué dijo? ¿Qué dijo la gente? ¿Cómo terminó todo? Así pasaron muchos años, hasta que este cuento se perdió entre castaños.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

2. POESÍA

ESTRATEGIA	
CREAMOS POEMAS, UNA PALABRA O FRASE.	
OBJETIVOS	TIEMPO
Crear poemas.	Una sesión
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Pedimos a los niños que digan una palabra que tenga relación con el tema que va a tener la poesía, también podemos pedir que digan una palabra que exprese los sentimientos que el tema les inspira (alegría, tristeza, miedo...) Esta palabra irá después de cada frase y podemos ponerla sobre signos de exclamación o interrogación según convenga. Después iremos pidiendo a los niños que hagan frases sobre el tema, introduciendo la palabra después de cada frase. Una vez acabado el poema podemos ver si es necesario cambiar el orden de alguna de las frases para que resulte mejor. <i>OTOÑO</i> <i>¡Hojas!</i> <i>Los pájaros se marchan.</i> <i>¡Hojas!</i> <i>Los niños van al colegio.</i> <i>¡Hojas!</i> <i>Hace frío. El viento sopla.</i> <i>¡Hojas!</i>	
MATERIALES	
Folio y lápiz para escribir.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
CREAMOS POEMAS. COMBINATORIA	
OBJETIVOS	TIEMPO
Crear poemas.	Una sesión
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<i>Se hacen frases sobre un tema. De las frases propuestas se eligen las que consideremos mejores, siempre que tengan en primer lugar el sujeto(2 o tres son suficientes).</i> <i>Haremos que los niños señalen el sujeto de cada frase (quién realiza la acción).</i> <i>Combinaremos de todas las formas posibles los sujetos y predicado, arreglando en caso necesario las palabras para que la concordancia sea adecuada.</i> OTOÑO <i>Los niños van al colegio.</i> <i>El viento sopla.</i> <i>Los árboles pierden las hojas.</i> <i>Los niños soplan.</i> <i>El viento pierde las hojas.</i> <i>Los árboles van al colegio.</i> <i>Los niños pierden las hojas.</i> <i>El viento va al colegio.</i> <i>Los árboles soplan.</i>	
MATERIALES	
Folio y lápiz para escribir.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
CREAMOS POEMAS. POEMAS ENCADENADOS.	
OBJETIVOS	TIEMPO
Crear poemas.	Una sesión
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Hacer versos encadenados a partir del ejemplo. <i>Cuando el pájaro canta</i> <i>Los árboles se encantan.</i> <i>Cuando los árboles se encantan</i> <i>En el bosque se oye una flauta.</i>	
MATERIALES	
Folio y lápiz para escribir.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA

CREAMOS POEMAS. PREGUNTAS Y RESPUESTAS

OBJETIVOS	TIEMPO
-----------	--------

Crear poemas.	Una sesión
---------------	------------

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Elaboramos poemas, respondiendo a preguntas.
Podemos hacerlo en parejas, uno pregunta y otro responde.

¿Por qué lloras?

Porque estoy triste.

¿Por qué estás triste?

Porque no llueve.

MATERIALES

Papel y lápiz para escribir.

VALORACIÓN DEL PROFESOR / A

FACTORES

POSITIVOS	DE MEJORA
-----------	-----------

OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA

ESTRATEGIA	
CREAMOS POEMAS. POEMAS CON PREPOSICIONES, PRONOMBRE, NOMBRES Y ADJETIVOS.	
OBJETIVOS	TIEMPO
Crear poemas.	Una sesión
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Elaboramos poemas, utilizando preposiciones. <u>CON PREPOSICIONES</u> <i>Sobre la luna una estrella.</i> <i>Bajo la estrella un mundo.</i> <i>Sobre el árbol un pájaro.</i> <i>Bajo el pájaro un grillo.</i> <u>CON PRONOMBRES, NOMBRES Y ADJETIVOS</u> <i>Yo cristal dorado,</i> <i>Tu flor blanca,</i> <i>Él mar profundo.</i>	
MATERIALES	
Papel y lápiz para escribir.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
CREAMOS POEMAS. EL LIMERCK	
OBJETIVOS	TIEMPO
Crear poemas.	Una sesión
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Inventar un poema breve que juega con el absurdo: - Primer verso: definir al protagonista. - Segundo verso: característica del personaje. - Tercero y cuarto verso: ¿Qué hace? Su reacción. - Quinto y sexto verso: encontrar un adjetivo que califique el personaje. <i>Una señora de Sevilla. Un señor de Aranjuez. Siempre lleva mantilla. Amigo de un juez. Sentada sobre una Jaca. Paseaba a Carballo. Visitó a su tía Paca. Más veloz que el rayo. Aquella en antillana. ¡Qué buen Jinete! Señora sevillana. Aquel señor vejete.</i>	
MATERIALES	
Papel y lápiz para escribir.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
CREAMOS POEMAS. ERRORES	
OBJETIVOS	TIEMPO
Crear poemas.	Una sesión
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Se trata de hacer un entrenamiento de la imaginación para salir de los cauces normales de significado. Se dice un verso y luego se repite dejándonos llevar, silabeando sin respeto, errando lo más posible. <i>Siete pares de zapatos he consumido.</i> <i>Siete pares de patos conocidos.</i> <i>Si te paras a ratos qué pesado.</i> <i>Si te paras a pensar lo ocurrido.</i> <i>Siete palos una torta.</i> <i>Una torta con nata.</i> <i>Una gata con motas.</i> <i>Una multa, siete multas.</i> <i>Todo reverdeció a la vez.</i> <i>Todo el viernes olió a la mujer.</i>	
MATERIALES	
Papel y lápiz para escribir.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

3. ESCUCHA Y LECTURA DE CUENTOS

ESTRATEGIA	
EL COMBATE	
OBJETIVOS	TIEMPO
– Profundizar en la lectura. – Aprender a valorar lo que tiene de importancia en el libro. – Descubrir lo que pasa inadvertido y, sin embargo, juega un papel importante	- Entre una hora y una hora y media.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
En forma de combate amistoso se desarrollará esta estrategia, en la que los propios participantes llevan el juego a base de preguntas y respuestas sobre el libro leído. La profundidad con que han leído el libro cada uno de los contendientes es lo que dará pericia a cada equipo. Aquí se pone de manifiesto, una vez más, que la valía de cada individuo beneficia al conjunto. El animador o animadora, unos días antes del fijado para la animación, organiza a los participantes en dos equipos y les explica en qué consiste la estrategia. Cada miembro del equipo interrogará a otro miembro del equipo contrario sobre un tema o situación que aparezca en el libro. Puede ser una escena, un diálogo, un pensamiento, una frase, una respuesta, etc. Si el oponente contesta bien, gana un punto. Si no, pierde un punto. Los jugadores de cada equipo se reunirán previamente entre sí con su portavoz, que elegirán entre ellos, y pondrán en común las preguntas que cada uno ha preparado para participar; seleccionadas, se realiza el juego el día señalado en estos tiempos: 1. Colocados los dos equipos uno frente a otro, el animador o animadora se sitúa de árbitro junto a los dos grupos, de forma que pueda oír y ver a ambos equipos. 2. Dada por el animador o animadora la orden de empezar el primer chico de un equipo hace su pregunta. Contesta el primer chico/a del equipo contrario, si sabe. Si hay respuesta válida, el árbitro, el animador o animadora anota un punto a favor del equipo que ha respondido bien. 3. Entonces el chico preguntado interroga al que le preguntó, con una de las preguntas que tiene preparadas. Si contesta favorablemente gana un punto para su equipo. Así discurre la animación hasta que todos los participantes de uno y otro equipo hayan tenido la ocasión de preguntar y de ser preguntados. 4. Pueden establecerse varias rondas completas si el número de participantes y el tiempo lo permiten, y también si el libro -extensión, contenido- ofrece posibilidades para hacer tantas preguntas. Si no, se deja en dos rondas o en una sola.	

5. Cuando han terminado los dos equipos, el árbitro lee la puntuación que ha conseguido cada uno. Por cada pregunta no contestada el equipo pierde un punto y por cada pregunta contestada el equipo gana un punto. Entre otras cosas, la puntuación final puede indicar la mejor lectura del libro por parte del equipo ganador o mejor habilidad para preguntar lo más intrincado o profundo.

MATERIALES

Exclusivamente los ejemplares del libro elegido, necesario para la lectura previa por parte de los chicos y chicas, y de un cuaderno y un bolígrafo por cada uno de los participantes.

El animador o animadora ha de tener también su cuaderno y bolígrafo para tomar nota de las preguntas que salen.

VALORACIÓN DEL PROFESOR / A

FACTORES

POSITIVOS

DE MEJORA

OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA

Esta dinámica no es adecuada para los más pequeños.

ESTRATEGIA	
EL CUENTO VOLADOR	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Desarrollar la atención - Reconstruir el cuento con las frases que lo componen.	- Entre una hora y una hora y media.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Se elige un cuento y se cuenta, (para hacerlo más dinámico se puede proyectar sus imágenes en la pizarra digital). A continuación, se les dice a los alumnos que construyan un avión de papel para hacer volar el cuento que hemos leído. Se reparte a cada niño un pequeño fragmento del cuento (una frase) para que lo peguen en su avión. Después iremos a un lugar en el que se puedan hacer volar los aviones que los niños han hecho. Se lanzan todos los aviones y tienen que coger uno diferente al suyo y leer la frase que les ha tocado. Esto se repite varias veces. Para terminar, volvemos de nuevo a la biblioteca y leemos el cuento, pero esta vez entre todos, puesto que cada uno leerá en orden la frase que les ha tocado.	
MATERIALES	
- Un cuento, si se utiliza la pizarra digital el cuento digitalizado o imágenes del cuento - Folios para hacer los aviones - Las frases que componen el cuento en trozos de papel	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
CUÁNDO Y DÓNDE	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Entender lo que se lee. - Ejercitar la memoria. - Distinguir tiempo y lugar.	- Entre 30 y 45 minutos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
El maestro o maestra ha de tener bien aprendida la clave de las preguntas, para actuar correctamente en la sesión. Es imprescindible que todos los alumnos participantes se hayan leído el libro y hayan hecho el resumen del libro. El maestro/a reparte las tarjetas entre los alumnos con una pregunta en cada una.	
MATERIALES	
Las “preguntas adivinanza” tendrá que elaborarlas el animador o animadora. Se preparan tantas tarjetas como participantes; se pueden hacer en fichas de cartulina. En cada una se escribe una pregunta, tomada de una idea del libro escogido para la animación, pregunta que deberá hacer referencia a un tiempo y a un lugar. Tendrá que haberse elegido un libro que permita este tipo de preguntas. Si las fichas se hacen del tamaño de las cartas de la baraja, son manejables y se reparten fácilmente en el momento de realizar el juego.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
Cuentos de Estructura Paralela	
OBJETIVOS	TIEMPO
Que los niños lleguen a la conclusión de que, a través del conocimiento de los cuentos tradicionales, ellos también pueden llegar a crear su propio cuento.	- Cuatro sesiones de 45 minutos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Estudiar el cuento "Los tres ositos" o cualquier otro. 2. Conversar sobre el contenido. 3. Hacer dibujos de los personajes y uno de ellos con plastilina. 4. Escuchar el cuento inventado por mí, con la misma estructura que el anterior. 5. Inventar un título. 6. Abrir un pequeño debate; diferencias, semejanzas, ubicación, fantasía, realidad.	
MATERIALES	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
Cuento tradicional (el que se quiera). Papel para dibujar a los personajes y escribir el cuento. Plastilina para hacer a los personajes del cuento.	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
- Estimula el desarrollo del pensamiento - No sólo sirve para comparar los de tradición oral, sino que también sirve como variante para la estrategia de distintas versiones de cuentos o aquellos publicados en internet.	
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
EL SEMÁFORO	
OBJETIVOS	TIEMPO
Conocer la forma correcta de tratar los libros.	- Entre 30 y 45 minutos en función del número de niños.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Los niños se sientan formando un círculo. Se barajan las cartulinas y se reparten. Una vez repartidas, se les pide que los que tengan el color verde se coloquen, por ejemplo, a la derecha, y los del color rojo a la izquierda. El profesor pedirá que aquel niño que tenga una tarjeta verde con la frase contraria a la leída, lea su tarjeta y, después de comprobar que efectivamente es la correcta, se sentará al lado del niño que anteriormente leyó la tarjeta roja, desplazando a todos los compañeros. Se continúa así hasta que se han leído la totalidad de las tarjetas. Esta misma actividad puede realizarse con niños de Educación Infantil y del Primer Ciclo de Primaria. En este caso dispondremos de tantas cartulinas verdes como niños tengamos y otras tantas de color rojo (en tamaño A5, para que sean bien visibles). Las frases buenas y malas que vamos a decir en relación a los libros (añadiendo ahora frases alusivas al comportamiento en la biblioteca) las tendremos también preparadas. En cuanto a la técnica, será la siguiente: Estableceremos un diálogo con los niños y niñas preguntándoles cómo debe ser el comportamiento en la biblioteca y cómo se deben tratar los libros. Aclaremos las dudas que se presenten. Después les explicaremos que vamos a dar a cada uno dos cartulinas, una roja y otra verde. Cada vez que se diga una frase relacionada con la biblioteca, tendrán que pensar si es correcto o incorrecto, levantando la cartulina que corresponda. El rojo lo que no debe hacerse; el verde, lo que debe hacerse. Como en la biblioteca se debe estar en silencio, no se hablará y sólo se levantará la cartulina.	
MATERIALES	
Número de cartulinas igual al número de niños (el tamaño, el de un A5). La mitad de las cartulinas serán de color rojo y la otra mitad de color verde (el color queda de todos modos a elección de quienes realicen la actividad; nosotros utilizamos éstos por el nombre de ésta). En las cartulinas verdes se anotarán frases que reflejen cosas positivas hacia los libros (pasar con cuidado las horas, guardarlo en su sitio, forrar los libros, devolver los libros que nos presten...) y en las rojas cosas negativas (doblar las hojas, escribir en los libros, arrancar hojas, recortar ilustraciones...).	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
ENSALADA DE CUENTOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Crear una estrategia nueva a partir de otra ya existente. - Formular hipótesis creativas a partir de un texto dado. - Conocer y manipular libros. - Desarrollar la fantasía.	- Entre 3 o 4 sesiones.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
- Los alumnos eligen algunas de las obras expuestas en el “Museo de Cuentos” - Lectura de las obras teniendo en cuenta el argumento y el papel de cada personaje en el cuento. - Elegir los personajes más atractivos para crear con la mezcla de ellos una nueva historia. - Crear un cuento nuevo con personajes de distintos cuentos o elegir un cuento y escribirlo de nuevo poniendo en él un personaje o varios de otros cuentos. - Elaborar la propia historia con la historia original y los personajes seleccionados.	
MATERIALES	
- Cuentos que se exponen en el “Museo de los Cuentos” o Biblioteca del aula. - Materiales para subrayar la parte de la historia que se va a mantener o elegir para el nuevo cuento. - Hojas en blanco para escribir la nueva historia. - Lapiceros de colores si se quiere acompañar la historia de ilustraciones.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
LA CAJA DE LAS SORPRESAS.	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Despertar la curiosidad hacia el libro. - Desarrollar la imaginación.	- Una sesión.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Aparece el animador con una caja-cofre de la que saca objetos, animales, personajes que aparecen en el libro que van a leer o que les va a contar. Se aprovecha para describir los objetos presentados y para hablar sobre ellos. Por ejemplo. Saca patatas y tomates y dice: “¿Sabéis la historia de las patatas y los tomates?” Saca y a vaca de peluche y una mosca de papel y dice: “Queréis que os cuente lo que le ocurrió a una vaca a la que le puso una pesada mosca en la oreja?”	
MATERIALES	
- Una caja de sorpresas, objetos varios. - Libro de lectura.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
CARTAS EN FÁBULAS.	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Realizar una baraja de imágenes recopilando fotos de los alumnos. - Interpretar verbalmente una imagen. - Elaborar una historia enlazando imágenes que no tienen relación entre sí.	- Tres sesiones de 45 minutos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Los alumnos/-as, deben traer antes de la clase, fotos de revistas o dibujos (de personas, objetos, animales, etc.). Con estas fotos o dibujos el tutor/-a elabora cartas y sentado en medio de un círculo formado por los alumnos/-as hace escoger a uno una carta al azar. Éste deberá interpretarla verbalmente iniciando así la historia colectiva. Estas fotos o dibujos las iremos pegando en un papel continuo blanco de manera ordenada. El compañero/-a siguiente deberá continuar la narración, interpretando a su vez una nueva carta, ligándola con el episodio precedente. A medida que vamos pegando los dibujos y contando la historia podemos hacer (el tutor/-a y los niños/-as) anotaciones o dibujos en el papel continuo. La dinámica continua hasta llegar hasta el último niño/-a, que será el encargado de terminar la historia. El resultado es un largo panel ilustrado, a partir del cual podrán releer visualmente su historia colectiva. La conclusión que podemos sacar también de esta actividad es que el esfuerzo colectivo da lugar a producciones más ricas que las individuales; y que los problemas (véase discapacidades) pueden ser superados con esfuerzo y colaboración del resto de personas que nos rodean.	
MATERIALES	
- Fotos de los alumnos. - Papel continuo blanco. - Tijeras y pegamento. - Lápiz y goma.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
LA BATIDORA DE CUENTOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
-Mezclar diferentes historias escuchadas o leídas para crear historias nuevas. -Estimular la creatividad. -Favorecer la comprensión oral o lectora.	-Dos sesiones.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Actividad para realizar después de que los niños y niñas han participado en la experiencia del DIA DEL CUENTACUENTOS. 1. Puesta en común sobre los cuentos escuchados. ¿Nos gustaron? ¿Por qué? 2. Recordamos un poco las historias, los personajes que aparecían en cada una de ellas, etc. 3. Proponemos al grupo mezclar (“poner en la batidora”) dos o todas las historias que escuchamos para crear una nueva historia. ¿Qué pasaría si Caperucita se encuentra con el Príncipe Valiente? ¿Y si en el cuento de Los tres cerditos aparece un dragón y el lobo se esconde en sus casas?, ... 4. Pasamos a crear la nueva historia: de forma colectiva toda la clase, en pequeños grupos, de forma individual, etc., según la edad y el nivel del grupo. 5. La historia creada la podemos contar en voz alta, escribir e ilustrar, dramatizar, etc.	
MATERIALES	
Materiales de escritura o de dramatización, si se opta por plasmarla de esta forma.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
-Actividad muy participativa. -Desarrollo de la capacidad de resumir. -Conocer la estructura de una historia.	-Cuidar los comentarios. -No calificar con nota el ejercicio.

-Desarrollo de la creatividad. -Buen ejercicio de expresión oral. -Ejercicio muy “estimulante” para los alumnos excesivamente tímidos. -Actividad interesante para aquellos alumnos con dificultades de expresión escrita, porque conoce muchos modelos próximos de sus compañeros.	
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
La actividad también se puede desligar de la experiencia del Cuentacuentos, utilizando para ello lecturas conocidas en clase para mezclarlas. Los cuentos clásicos, muy conocidos por nuestros alumnos y alumnas dan mucho juego.	

ESTRATEGIA	
ROMANCE DE CIEGOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
-Narrar una historia apoyándose en imágenes. -Asociar imágenes a momentos determinados de una narración, descubriendo su secuencia temporal. -Sintetizar una historia a través de imágenes de la misma.	-Dos sesiones de 45 min.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
La actividad consiste en narrar una historia (mejor si está basada en un libro) al modo de los antiguos "romances de ciegos", apoyándose en varios dibujos o imágenes, que están a la vista de todos los que escuchan. Dependiendo de la edad del grupo, puede empezar el profesor/a contando una historia, pero luego el alumnado. (individualmente o en grupos) se elaboran sus propios murales para narrar su historia a sus compañeros o a otros grupos. 1. Elegir un cuento o una historia de entre los libros apropiados a su edad y leerlo o leérselo. 2. Seleccionar las imágenes o ilustraciones de esa narración: copiarlas, fotocopiarlas, o dibujar unas propias. 3. Pegarlas o colocarlas en un mural, cartulina, papel continuo, pared, etc. 4. Colocando el mural a la vista de todos (en un caballete, en la pared, etc.) contar el cuento, señalando en cada momento la imagen que responde a la parte de la historia que estamos contando.	
MATERIALES	
-Textos con ilustraciones "ricas" -Cartulinas, papel continuo, ... -Caballete	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
El apoyo de imágenes es muy positivo para la historia.	- Tener preparadas las imágenes con antelación.

- Actividad elaborada también por los Padres. - Representada por los Padres el día del Cuentacuentos.	
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Es una actividad previa a la experiencia del DIA DEL CUENTACUENTOS, si lo que queremos es crear una historia, que se contaría con este método ese día. También podemos utilizar las historias que los niños han escuchado ese día, para realizar la actividad posteriormente. · Si se opta por que los propios alumnos creen la historia o las ilustraciones, el tiempo que hay que dedicar a la actividad se amplía bastante. · Para facilitar la participación de todos conviene tener modelos (se adjuntan dos: uno para niños pequeños y otro para más mayores) variados. Hoy en día los “romances de ciegos”, seguramente tendrían en cuenta las nuevas tecnologías: utilizando diapositivas, presentaciones en ordenador etc.	

4. PERSONAJES

ESTRATEGIA	
EL PERSONAJE FANTÁSTICO	
OBJETIVOS	TIEMPO
-Identificar personajes de ficción y los rasgos que los caracterizan. -Ejercitar la atención y el razonamiento.	-Se puede trabajar en una sesión, las veces que queramos, a lo largo del curso.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
El animador escribe en una hoja de papel el nombre de un personaje de alguna de las obras que han leído. Los alumnos le hacen preguntas hasta conseguir adivinarlo. Ejemplo: - ¿Vive? - En cierto sentido, sí. - ¿Es importante? - Mucho - ¿Es hombre o mujer? - Mujer, parece - ¿Es querida? - Es amada, admirada, invocada y mucho más... - ¿Viaja? - Sí, no para nunca. - ¿Qué profesión tiene? - Musa de poetas. - ¿Qué música le gusta? - Las nocturnas, las serenatas, las nanas... - ¿Qué deporte? Hasta que digan, por ejemplo, "¡La luna! de <i>"El robot y la luna"</i>	
MATERIALES	
Papel y lápiz.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
SUSTRACCIÓN FANTÁSTICA	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Desarrollar la imaginación de los chicos y su capacidad creativa. 2. Ejercitar la expresión escrita.	Lo ideal sería dos sesiones: 1º. Presentar y explicar la actividad para comenzar a realizarla. 2º. Compartir las creaciones realizadas.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Una vez leída una historia, el juego consiste en hacer desaparecer, uno tras otro, una serie de objetos y cuerpos que forman parte del mundo (desaparece el sol, desaparece el dinero, el papel...). También puede hacerse con personajes u objetos del libro que han leído. Deben imaginar y expresar por escrito cómo quedaría la historia sin esos personajes y objetos.	
MATERIALES	
El libro o cuento, cuadernos, lápiz, bolígrafo...	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
INVESTIGACIÓN PSICOLÓGICA	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Profundizar en el análisis de los personajes de ficción mediante ejercicios de empatía. - Desarrollar la creatividad y ejercitar la expresión oral.	- Entre 30 y 45 minutos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
A partir de la información que poseemos sobre un personaje de cuento, proporcionaremos situaciones distintas a las que aparecen en el libro: ¿Qué pediría a los reyes magos? ¿Cuál sería su cuento preferido? ¿Qué haría en un castillo encantado? ¿Dónde pasaría las vacaciones? ¿Qué haría si viese a alguien robar en un supermercado?...	
MATERIALES	
Ficha con las preguntas en las que se pueda apuntar las respuestas.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
BUSCA EL PERSONAJE	
OBJETIVOS	TIEMPO
-Diferenciar datos relevantes y superfluos. -Respetar el turno de palabra en las intervenciones en grupo.	- 1 sesión de 45 minutos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
El animador piensa en un personaje, un objeto o un lugar del libro. Los alumnos deben hacer preguntas para conseguir las pistas hasta adivinarlo. El animador sólo puede contestar <i>sí</i> o <i>no</i> a las preguntas. No se puede preguntar si se trata de una persona, de una cosa o de un lugar. Antes de dar una solución deben haber reunido, como mínimo, cinco pistas. Se considera pista conseguida cuando el animador contesta sí.	
MATERIALES	
Fotocopias de ilustraciones de diversos libros. Tijeras, pegamento, lápices de color.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

5. ILUSTRACIONES

ESTRATEGIA	
UN CUENTO EN VIÑETAS	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Desarrollar la fantasía. 2. Fomentar el trabajo en grupo. 3. Plasmar sus ideas a través de un dibujo. 4. Aprender a tomar decisiones colectivamente. 5. Identificar cuentos con sus personajes, objetos y escenarios.	1 sesión de 45 minutos aprox.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
1. Visitar el “Museo de los Cuentos” 2. Recordar los cuentos que han visto. 3. Cada grupo elige uno de los cuentos y lo leen. 4. Una vez leído el cuento deciden entre todos y todas en qué cuatro partes fundamentales pueden dividir la historia. 5. En una cartulina colocar en la parte superior el título del cuento, después dividir el resto en cuatro partes y dibujar y colorear en cada una las escenas del punto anterior. 6. Escribir debajo de cada escena una frase sobre lo que representa. 7. Colocar la cartulina en la pared para que todos y todas puedan ver todos los cuentos.	
MATERIALES	
☐ Cartulina y lápiz, Rotuladores, pinceles y pinturas.Folios	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
☐ Ayuda a la secuenciación y estructuración temporal mejorando el lenguaje oral. ☐ Fomenta la creatividad: dibujando, pintando y expresando.	☐ Necesidad de trabajar la capacidad de sintetizar historias.
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
ILUSTRACIONES	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Valorar la ilustración como elemento que ayuda a la comprensión de textos. 2. Fomentar la imaginación y creatividad. 3. desarrollar hábitos de trabajo en grupo.	1 sesión de 45 minutos aprox.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
1. Se colocan las ilustraciones (sin el texto) del cuento elegido en un lugar visible y ordenadas. Leemos el texto que le acompaña, pero en distinto orden. El alumnado debe decidir cuál es la ilustración que acompaña a cada texto leído. Se formarán grupos de decisión y se anotaran en un cuaderno las decisiones que van tomando.	
MATERIALES	
☐ Texto adecuado a la edad ☐ Fotocopias de las ilustraciones	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
☐ Fomenta la imaginación y creatividad. ☐ Fomenta la expresión escrita y oral.	☐ Adaptar el cuento elegido para utilizar en niveles diferentes.
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Las ilustraciones o fotocopias deben de hacerse en color.	

ESTRATEGIA	
QUÉ PASARÁ MAÑANA	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Desarrollar la atención y la capacidad de escucha. 2. Plasmar a través de un dibujo las opiniones. 3. Formular hipótesis creativas para continuar una narración interrumpida	2 ó 3 sesiones.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
□ Elegir un cuento o un libro que sea desconocido por los alumnos/as. □ Leerles un fragmento del mismo, interrumpiéndolo en un momento interesante, que provoque la intriga y curiosidad en el grupo. Dividiremos el cuento en dos ó tres fragmentos para dos o tres días distintos. □ Si lo que hacemos es contárselo, sería interesante que al hacerlo tuviéramos delante el libro, para que ellos puedan identificar la historia que oyen con un libro, lo cual serviría más adelante de motivación para acudir a la biblioteca de aula o de Centro a por ese libro. □ Después de haber escuchado la narración, les invitamos a que cada uno realice un dibujo en el que reflejen lo que más les ha gustado de lo que han oído. □ Terminado el dibujo, se inicia una puesta en común del grupo, para que cada niño/a diga lo que cree que va a pasar en la historia el próximo día. Hay que procurar que todos participen. Todo lo que digan es válido, y por supuesto, nunca se debe desvelar lo que va a pasar en realidad, para mantener el interés por la próxima sesión. □ Colocar las sillas o mesas, o los propios niños/as de forma que todos puedan verse (círculo, cuadrado, etc.), ya que esto estimula participación en un plano de igualdad. □ Al finalizar las dos o tres sesiones, los niños grapan los dibujos de cada día, junto con una portada (título del cuento, dibujo general, etc.), que bien les facilita el profesor/a, o que ellos mismos crean. El libro se lo lleva el profesor/a cada día hasta que termine la lectura, para evitar que descubran por azar lo que sucederá en el próximo capítulo. Una vez finalizada la lectura, el libro se deja en la biblioteca de aula para permitir que los niños lo cojan, lo ojeen, etc.	
MATERIALES	
1. Texto (cuento, libro de literatura infantil, etc.). 2. Material para dibujar. 3. Portada (tantas fotocopias como niños haya, si se la proporcionamos nosotros).	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
CUENTO ILUSTRADO	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Desarrollar la fantasía. 2. Fomentar el trabajo en grupo. 3. Plasmar sus ideas a través de un dibujo. 4. Aprender a tomar decisiones colectivamente. 5. Identificar cuentos con sus personajes, objetos y escenarios. 6. Desarrollar la capacidad de secuenciar los acontecimientos.	- Cuatro sesiones.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
- Visitar el Museo de los cuentos (grupo-clase). - Recordar los cuentos representados en el museo. - Elegir uno de los cuentos del museo. - Leer el cuento. - Revisar con los niños las secuencias o episodios del cuento, los personajes, objetos y escenarios que aparecen. (Hacer un listado). - Distribuir por grupos o individualmente los elementos del punto anterior, dibujarlos y colorearlos (folio) - Recortar los dibujos o utilizar directamente el folio. - Decidir en qué orden van los dibujos que se han elaborado en el desarrollo del cuento. - Pegarlos en el orden decidido en un rollo de papel continuo. - Después podremos "leer el cuento" desenrollando el papel y explicando los dibujos.	
MATERIALES	
Pinturas y rotuladores.	Tijeras.
Papel continuo.	Folios.
Cartulinas.	Pegamento.
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
Actividad complementaria después de la visita al "Museo de los cuentos". - Desarrolla su fantasía en un trabajo plástico.	Puede necesitar más tiempo que lo previsto en la temporalización.
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Se debe de tener museo del cuento.	

ESTRATEGIA	
LA FUGA DE DIBUJOS.	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Desarrollar hábitos de atención y estimular la memoria visual. - Ejercitar la descripción oral.	- Una sesión.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Tras la lectura del libro se comunica a los alumnos que ha surgido un problema: “¡Diez dibujos se han fugado de una ilustración! Necesito detectives que me ayuden a encontrarlos. ¿Quién va a ayudarme? Tenéis que seguir mis instrucciones. ¿Vale? - Mirad atentamente la ilustración del libro. - Responded a preguntas ¿Qué ves, cuántos...? - Ahora que como buenos detectives hemos investigado un poco, vamos a descubrir qué dibujos se han fugado. ¡Preparados, listos, ya! (Se reparten fotocopias de la ilustración en las que previamente hemos borrado algunos dibujos) Ahora vamos a completar las ilustraciones dibujando nosotros las cosas que han desaparecido. - Ha llegado el momento más importante de nuestra investigación; el momento de la comprobación y de descubrir a los buenos detectives.”	
MATERIALES	
- Libro de lectura. - Fotocopias de una ilustración (con muchos dibujos pequeños o detalles) y corrector para borrar algunos detalles.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
MI CUENTO ES ASÍ	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Estimular la imaginación - Promover hábitos de atención. - Ejercitar la comprensión lectora y expresión artística.	- 2 sesiones.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
El maestro/a o animador/a lee un cuento sin mostrar a los niños las ilustraciones. Estos dibujan los personajes, los animales, los objetos... tal como se los imaginan. Finalmente los comparan con las ilustraciones del libro. También se puede repartir la historia en equipos y hacer las ilustraciones del cuento.	
MATERIALES	
Papel y lápices de colores.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ILUSTRACIONES	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Valorar la ilustración como elemento que ayuda a la comprensión de textos. - Desarrollar hábitos de trabajo en equipo.	- Una sesión de 45 minutos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Se colocan las ilustraciones (sin el texto) del cuento elegido en un lugar visible y ordenadas. Leemos el texto que las acompaña pero en distinto orden. Los niños deben decidir cuál es la ilustración que acompaña a cada texto leído. Se formarán grupos de decisión y se anotarán en un cuadro las decisiones que van tomando.	
MATERIALES	
-Texto adecuado a la edad. -Fotocopias de las ilustraciones.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

6. JUEGOS

ESTRATEGIA	
CIFRAS Y LETRAS (2º ciclo de Educación Primaria).	
OBJETIVOS	TIEMPO
☐ Fomentar el interés por la lectura. ☐ Creación de historias o cuentos. ☐ Ilustración de los mismos. ☐ Gusto y disfrute con los propios trabajos y con los de los demás ☐ Valorar el trabajo en equipo. ☐ Desarrollar la creatividad y la imaginación.	Se llevará a cabo a lo largo de tres sesiones.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
<u>1º SESION.</u> Cada niño elige una letra o un número de una cifra, que puede ser la inicial de su nombre o su número favorito. Una vez que lo haya elegido tendrá que realizar un dibujo a partir del mismo, como por ejemplo, con la “O” de Oscar, hacemos un sol, con el número 8 hacemos unas gafas, etc. Daremos algún ejemplo, pero dejaremos que sean los niños los que a través de su imaginación creen nuevos dibujos o personajes. <u>2ª SESIÓN.</u> Cada niño presenta su dibujo y nos contará los pasos que ha seguido hasta llegar al mismo. Colocaremos todos los dibujos en un mismo lugar, como puede ser el panel de corcho que tenemos en el aula, de forma que todos los niños puedan visualizarlos. El siguiente paso será crear una historia entre todos, convirtiendo los dibujos de cada niño en personajes o lugares de la misma. Es importante que todos los dibujos formen parte de la historia. <u>3ª SESIÓN.</u> Una vez que tenemos la historia hecha tendremos que darle forma. Para ello vamos a utilizar un gran mural de papel continuo, en el cual, escribiremos el cuento utilizando los dibujos que hicieron los niños.	
MATERIALES	
☐ Folios reciclados. Ceras, rotuladores, lápices. .Papel continuo.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
VEO, VEO	
OBJETIVOS	TIEMPO
1. Desarrollar la comprensión lectora. 2. Ampliar y enriquecer el vocabulario.	Se puede jugar el tiempo que se considere apropiado.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Consiste en el clásico juego del “Veo, veo” con algunas variantes: -Veo, veo. - ¿Qué ves? -Un personaje - ¿Qué personaje es? -Empieza por la ... -Qué será, qué será, que será... El animador empieza el juego hasta que los alumnos se familiarizan con la dinámica. Progresivamente, el animador pierde protagonismo y pasa a los niños. Únicamente intervendrá para ayudarles a determinar la letra por la que empieza el nombre del personaje en caso de que lo necesiten y para moderar el orden de las respuestas del resto de niños. Si los niños son muy pequeños, en lugar de una letra se empieza por una sílaba.	
MATERIALES	
No son necesarios.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
MENSAJES SECRETOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Desarrollar la memoria visual. - Fomentar el trabajo en equipo. - Aprender conceptos de forma lúdica. - Desarrollo de la atención. - Desarrollo de la orientación espacial.	- 2 sesiones.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
- Elegir 4,5 ó 6 cuentos (el número de cuentos variará en función del nivel) de los representados en el Museo (o biblioteca de aula). - Proporcionar a cada niño un folio o cartulina con cuatro dibujos (personajes, objetos, escenarios...) pertenecientes a un cuento. (Formato carta de baraja). - Colorear y recortar los dibujos. - Elaborar una baraja para hacer juegos de memoria. - El juego consiste en colocar las cartas hacia abajo, tomar dos cartas y ver si pertenecen al mismo cuento, en ese caso se ganan las cartas; si no es así, se devuelven y los jugadores deberán recordar el lugar en el que se deja la carta que les interesa. - Se jugará por parejas	
MATERIALES	
Cuentos. Folios o cartulinas Pinturas, rotuladores Tijeras.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
EL JUEGO DE LAS SILLAS	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Desarrollar la atención. - Leer comprensivamente palabras. - Ejecutar las indicaciones de un juego con normas.	- Una sesión.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
- Se colocan en círculo, cada niño en una silla, dejando una libre. - Se entrega una palabra a cada niño y cada vez que, leyendo un cuento se pronuncie dicha palabra, el niño que la tenga tiene que cambiarse a la silla que estaba libre. - Se puede leer varias veces el cuento aumentando la velocidad de lectura.	
MATERIALES	
- Un cuento corto - Palabras sacadas del cuento - Sillas	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

7. PORTADAS

ESTRATEGIA	
EL CUENTO DE LOS CUENTOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
– Poner al niño en contacto con los libros de la biblioteca, especialmente de la biblioteca de aula. – Sacar los libros de las estanterías para que el niño los sienta más cercanos y pueda despertar su interés y llevarle a su lectura	- Una sesión para los mayores - Dos sesiones para los más pequeños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Entregamos a cada niño una fotocopia de la portada de un libro y les pediremos que busquen el libro en la biblioteca. Una vez encontrado el libro el alumno colorea la portada fijándose en el libro. Con todas las portadas se hace un álbum: “el libro de los libros, el cuento de los cuentos”, que nos servirá: - Para los más pequeños registro para saber qué libros hay en la biblioteca - Para los mayores, nos puede servir como guía de lectura, si los niños escriben por detrás, una vez leído el cuento, una frase sobre el libro o un comentario de si le ha gustado o no.	
MATERIALES	
- Una biblioteca de aula - Fotocopias de las portadas de los libros	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Esta animación puede ser útil cuando se tiene una pequeña biblioteca de aula y queremos dar a conocer los libros a los niños.	

8. OTROS

ESTRATEGIA	
MENSAJES SECRETOS	
OBJETIVOS	TIEMPO
-Fomentar la comunicación mediante mensajes breves. -Desarrollar la creatividad, la expresión escrita y la capacidad de síntesis.	-Una sesión de 45 min.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
El animador escribe en la pizarra la palabra "LECTURA" en vertical y les dice a los alumnos que adivinen el mensaje secreto oculto en esa palabra. Si no lo adivinan (algo muy probable) el animador escribe la solución L eer E s C como T ener U n R egalo A segurado Tras este ejemplo comprenderán el funcionamiento del juego. Cada alumno elegirá una palabra del libro leído, la escribirá en un papel y la depositará en una caja. Un alumno saca al azar una palabra de la caja y la escribe en la pizarra, en vertical. El resto de la clase escribirá un mensaje secreto que tenga sentido y que respete el orden de las letras de la palabra. Finalmente se leen todos los mensajes y se eligen los mejores.	
MATERIALES	
- Papel y lápiz - Pizarra	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
TRAILER	
OBJETIVOS	TIEMPO
-Animación a la lectura -Creatividad -Comprensión oral -Expresión oral -Paralingüística	-Tres sesiones de 45 min.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
Se trata de elaborar un trailer del libro que se quiere animar. Pueden emplearse imágenes de las ilustraciones... O grabar un trailer sólo de audio. Es importante seleccionar frases, fragmentos..., que reflejen lo que más interesa a los niños: acción, amor, emoción, miedo..., igual que el trailer de una película.	
MATERIALES	
-Película elegida para hacer el tráiler. -Papel. -Lápices de colores. -Grabadora.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
FACTORES	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	

ESTRATEGIA	
EL LECTAURANTE	
OBJETIVOS	TIEMPO
- Disfrutar de la lectura de varios cuentos en grupo - Conocer algunos de los ejemplares que hay en la biblioteca	- Una hora aproximadamente
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	
EL LECTAURANTE Convertimos la biblioteca del colegio en un “Lectorante” donde se sirven platos como “Cuentos de ahora en lecho de fresas silvestres” o “Suspiros de Anaya cubiertos de lágrimas de cocodrilo del Nilo”. La carta ha de ser original y atractiva y debe presentar títulos existentes en la biblioteca. Recibimos a los niños vestidos de cocineros y les invitamos a nuestro “Lectorante”. Se sientan y lo primero que hacemos es poner la mesa, pero les explicamos que uno de nuestros camareros ha perdido la vajilla, así que los niños con un lápiz que han traído de clase tienen que dibujarse su propio cubierto, plato, vaso... Una vez que la mesa está puesta les entregamos la carta (plastificada y en folios de colores) y vamos comentando con ellos el primer plato. Les dejamos que lo piensen y les tomamos nota para luego traer a cada uno su plato (es decir, su libro). Una vez que tienen lo que han pedido les damos un tiempo para que lo saboreen, les decimos que tienen que comerse todas las letras y saborear todos sus dibujos... Recogemos la mesa y pasamos al 2º plato. Repetimos lo anterior. Con los postres hacemos lo mismo, pero éstos son especiales porque son cuentos troquelados. Aquí les dejamos más tiempo porque los pueden compartir, cambiar e incluso podemos dejar algunos en el centro a modo de bombones. Por último y para agradecer su visita les invitamos al chupito de la casa que se bebe contando tres y lanzándolo al aire. ¡¡Los despedimos con el estómago lleno y tan contentos!!!	
MATERIALES	
- Las mesas y las sillas de la biblioteca colocadas como si fuera un comedor. Puede ser en una mesa larga o mesas en pequeños grupos - Los niños tienen que traer su propio lápiz. - Una carta con títulos de ejemplares que haya en la biblioteca presentada de una manera original transformando los títulos relacionándolos con títulos de platos de gourmet.	
VALORACIÓN DEL PROFESOR / A	
POSITIVOS	DE MEJORA
OBSERVACIONES A TENER EN CUENTA	
Esta actividad puede usarse como animación para la presentación de la biblioteca.	