

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



# ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA



## LA BRUJA QUE NO SABÍA REÍR

### Objetivo General

A partir del análisis del contenido argumental, pretendemos con estas actividades sensibilizar a los alumnos/as respecto al sentimiento de soledad, al conocimiento de uno mismo y a la integración de la diversidad humana. A través del análisis del contenido argumental y de las actitudes de los personajes los niños/as refle-

xionarán acerca de valores de educación moral y cívica, así como el respeto por otras tradiciones y culturas

### Orientaciones

Por estructura narrativa y por estilo, la lectura de esta obra resultará fácil a los alumnos/as por la linealidad de su argumento, lo cual permitirá profundizar en la problemática planteada -la soledad-, desde la perspectiva de quién la sufre y desde la perspectiva de la gente que está a su alrededor. La comprensión, la aceptación y la compañía serán los valores principales que se desprenden de este relato para ayudar a la protagonista a superar su situación.



## ACTIVIDAD 1

(Antes de la lectura): **CADA UNO CON SU RISA**

### Objetivos

- Suscitar el interés por la lectura del libro.
- Valorar la importancia de la risa y el buen humor y del saber reírse.
- Aprender a compartir buenos momentos con los compañeros de la clase.

### Descripción

El maestro/a comentará a los alumnos que tiene una amiga que nunca ríe; no debe saber. Nuestros chicos la podrían enseñar; ellos son expertos en risas.

Se trata de ensayar, entre todos, diferentes tipos de risas, para poder enseñárselas a la amiga del maestro/a, si algún día viene. Para ello, cada alumno mostrará a sus compañeros la manera que tiene de reír o una risa inventada que encuentre divertida; los demás le imitarán.

Posteriormente, el profesor/a presentará el libro y comentará que su amiga es la bruja protagonista de la historia; les animará a leerlo.

### Orientaciones

Sería interesante comentar también la manera particular de reírse que tienen las personas. Hay risas, sonrisas, carcajadas... para cada situación. Risas contagiosas, etc. En cualquier caso, la risa es indicativa siempre de buen humor.



## ACTIVIDAD 2

(Durante la lectura): los juegos del abuelo

### Objetivos

- Identificarse con los protagonistas de la historia.
- Recordar y practicar juegos tradicionales.
- Aprender a controlar la expulsión del aire.
- Pasar un buen rato con los compañeros de clase en relación con un libro de lectura.

### Descripción

El maestro/a comenta que el abuelo protagonista del libro se hace amigo de la bruja y le propone aprender los juegos a los que de niña no pudo jugar: parchís, oca, dominó, saltar a la comba, hacer pompas de jabón.

Seguramente estos juegos son conocidos por todos los alumnos/as de la clase; se trata de ampliar la lista: ¿qué juegos conocen todos que se puedan jugar con más de una persona? ¿Cuáles les gustan más? ¿Por qué? ¿Hay juegos que están de moda? ¿A qué jugaban los abuelos cuando era pequeños? ¿Juegan los padres con los hijos? Etc.

4

### Orientaciones

Estamos frente a una buena ocasión para hablar del beneficio del juego. Según la madurez del grupo, el maestro/a puede aprovechar para comentar qué aspectos de la personalidad se potencian con distintos tipos de juego: la competición, el compañerismo, la ayuda, la diversión, ... Juegos compartidos, juegos solitarios, juguetes... Cómo influyen las modas en los juegos y juguetes... Qué juegos se pueden jugar al aire libre, qué son los juegos de mesa, etc.



## ACTIVIDAD 3

(Después de la lectura): **Y LA HISTORIA CONTINÚA...**

### Objetivos

- Desarrollar la imaginación.
- Identificarse con el escritor-creador.
- Aprender a respetar las opiniones e iniciativas de los demás.

### Descripción

En gran grupo se comenta que, al final del relato, la bruja que no sabía reír se disfraza de payaso y se convierte en una anciana alegre y simpática, siempre rodeada de pequeños.

Pero el maestro/a plantea: ¿Qué hará la bruja a partir de este momento con sus poderes? Se trata de inventar, entre todos, una continuación para la historia.

5

### Orientaciones

La actividad se puede realizar dejando a los alumnos dar rienda suelta a su imaginación, o bien planteando preguntas, que se irán respondiendo entre todos. También se puede pensar la continuación de la historia por grupos. Como sugerencias de reflexión, se pueden partir de preguntas como: ¿Ahora que es buena realizará “bueneficios” en lugar de los maleficios anteriores? ¿Cómo se dedicará a alegrar a los niños? ¿Por qué dicen siempre que está rodeada de chiquillos? ¿Qué nuevos juegos aprenderá?...



## ACTIVIDAD 4

(Después de la lectura): **¿QUIÉN NO SABE REÍR?**

### Objetivos

- Valorar la importancia de vivir con alegría e ilusión.
- Aprender a reírse sanamente de uno mismo.
- Saber ver la parte cómica de la vida.
- Crear complicidad con los compañeros de la clase; aprender a pasar un buen rato en el ámbito de la escuela.

### Descripción

Al finalizar el libro, la bruja aprende a reír y a pasárselo bien. Con seguridad, nuestros alumnos son grandes expertos en divertirse. Por si alguno olvida por un momento qué tiene que hacer para sonreír, aquí presentamos una actividad.

Se trata de que todos los alumnos se coloquen en un círculo, sentados en sillas. Uno de ellos irá al centro, desde dónde escogerá a un compañero. A partir de ese momento debe hacerle sonreír utilizando gestos, muecas, risas, expresiones divertidas... El otro intentará resistirse a la tentación de reír, mostrando un rostro serio e imperturbable; cuando se le escape una sonrisa, será él el que se coloque en el centro y vuelta a empezar.

La actividad puede continuarse hasta que hayan participado unos cuantos alumnos.

### Orientaciones

Es importante que se vayan escogiendo diferentes alumnos y que éstos no se repitan.

La actividad también se puede realizar con dos alumnos en el centro, haciendo reír a dos compañeros del círculo simultáneamente.