



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

“EL PAÍS DE LA ILUSIÓN”

AUTORÍA M^a BENEDICTA REDONDO ROMERO E INMACULADA PÉREZ RÍOS
TEMÁTICA Lectoescritura
ETAPA Educación Primaria

NOS ADENTRAMOS EN EL PAÍS DE LA ILUSIÓN

Nuestro proyecto está basado en un juego, proponiéndonos trabajar la animación a la lectura y a la escritura. Qué ellos sean los verdaderos protagonistas y que se sientan satisfechos cuando escriban su primer libro. Para que todo esto salga bien tenemos, los maestros, que ser los dinamizadores. El maestro tiene que dedicar un tiempo diario a la lectura con su alumnado, envolviéndolo en un juego de magia, para atraer a los niños y que ellos se entusiasmen y lleguen a pensar, soñar, crear....

La experiencia de escribir su primer libro, hace que el niño/a se sienta muy importante y sobretodo si su trabajo es reconocido y valorado. Es muy importante que se sientan protagonistas de la historia que ellos mismos empiezan, reflejando las lecturas que han leído, principalmente se trata de leer para a la vez, ir escribiendo.

1. LINEAS BÁSICAS DE ACTUACIÓN

1.1 Desarrollo:

Realizamos un mural con el juego, los alumnos/as ayudan a colorear. Seguidamente lo colocamos en un lugar visible.

Posteriormente colorean y recortan su fichero personal, donde irán guardando todos los resúmenes de los libros leídos, estos ficheros se recortan en cartulinas que se colocan en una columna de la clase, cada alumno tiene la suya, con su nombre colocado.

Cada niño tiene que diseñar su propia mascota, esta mascota será un pequeño dibujo que se plastificara y se le colocará un velcro adhesivo que indicará la casilla donde se encuentra.



Fichero personal



Mascotas



Separadores

1.2 Hay que establecer los siguientes pasos:

- Cada alumno/a debe de leer libros de forma continuada, estos libros apropiados a su edad, al finalizar el libro escriben un resumen
- No se adelantan casillas hasta que la ficha resumen estén corregidas.
- Se adelantarán las casillas en función del número de páginas leídas.
- Al pasar en el recorrido por un dibujo de un pozo, la mascota quedará retenida hasta realizar una serie de actividades

1.3 Elementos del juego

1.3.1. Juego:

Panel ilustrado, en el cual se detalla el recorrido del juego con un total de sesenta casillas. Cada casilla representa diez páginas de lectura.



Panel del juego

Pozos

1.3.2. Pruebas:

En el juego vamos a encontrarnos con 20 pozos, distribuidos por todo el recorrido. Cada pozo corresponde a una prueba.

Al pasar la mascota quedará retenida hasta realizar la prueba, que consiste en una serie de actividades relacionadas con el área de lengua

1.3.3. Mascota:

Será dibujo libre con el tamaño de una cuarta parte de una cuartilla, que deben preparar cada alumno para marcar su posición en el panel del juego.

1.3.4. Ficha resumen:

En la ficha resumen se escribirá título, autor/a número de páginas y resumen del libro leído.



1.3.5. Ficha de títulos:

Ficha correspondiente a las pruebas que se proponen a lo largo del recorrido. Esta ficha indica el título de la historia o cuento que hay que inventar y orienta o da consejos para la elaboración del cuento.

1.3.6. Ilustraciones:

Dibujo relacionado con cada historia que se entrega para ilustrar el cuento.

1.3.7. Rincón del escritor:

Donde se exponen todas las normas y los consejos para escribir los cuentos, se indica como hacer una descripción o se proponen distintas formas de comenzar o terminar un cuento. Estas recomendaciones son de gran ayuda para el alumnado a la hora de redactar los cuentos o historias que se les proponen.







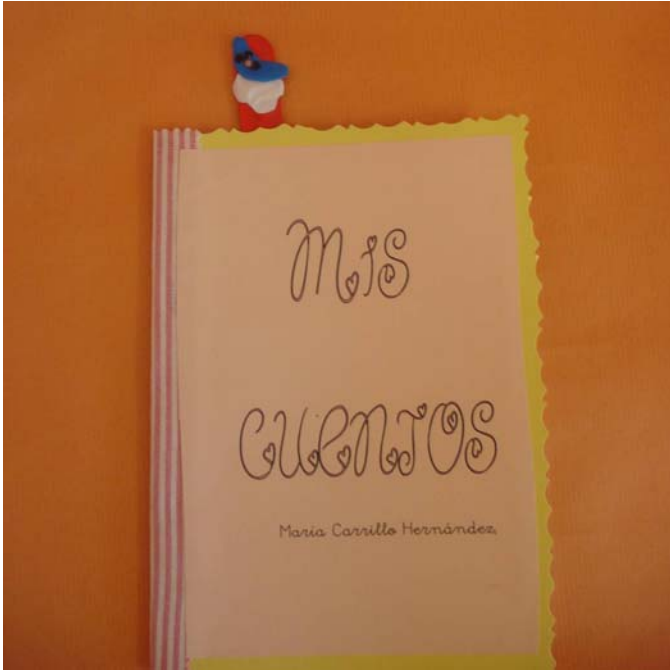
1.3.8. Reglas del juego:

Después de leer un libro se tendrá que hacer un resumen. El tutor o la tutora lo corregirán y contarán las páginas leídas. La ficha de resumen, ya corregida, se archivará en el casillero personal de cada alumno/a y seguidamente adelanta en el tablero con su mascota tantas casillas como páginas leídas.

Al pasar por una casilla con un pozo la mascota quedará enganchada en la prueba que corresponda, sin poder adelantar ninguna casilla, hasta que no supere la prueba que le ha tocado.

Las pruebas van a consistir en la elaboración de un cuento cuyo título es el de la prueba en la que está retenida la mascota.

Así comienza cada participante a confeccionar su propio libro de cuentos.



Libro del alumnado "Mis cuentos"

1.4 Puntos para confeccionar nuestro libro

- El alumno creará la ilustración de la portada del libro, para fomentar su creatividad, podrán realizarla, con distintas técnicas, telas, papel envejecido, plastilina, encajes, papeles decorados, etc... debe de llevar por título "**Mis cuentos**", en la primera hoja pone sus datos personales y el curso.
- Después realizará una dedicatoria, a quien quiera.
- Ayudándose de la ficha de títulos, tendrá que crear un cuento, atendiendo a las normas que se recogen en las fichas.
- Cuando el alumno escribe el cuento se pasa a la corrección del escrito. Una vez corregido debe pasarlo a limpio en el libro y hacer una bonita ilustración.
- Trataremos de realizar los personajes del cuento con muñecos hechos de papel y vestidos con telas para realizar una exposición al final del curso con todos los trabajos realizados y formando con ellos el museo del cuento. Esos muñecos los utilizaremos para trabajar en Ed.Infantil y en el primer ciclo de primaria, teatro de guiñol, con textos cortos y apropiados a su nivel.
- Superada la prueba, ya puede seguir adelantando casillas. Mientras ha estado trabajando en la creación del cuento, el alumno/a ha seguido leyendo, haciendo resúmenes y guardando en el banco las páginas leídas para utilizarlas después.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

2.- CONTENIDOS:

2.1. Conceptos

- El Lenguaje oral y las necesidades y situaciones de expresión y comunicación más habituales: Diferentes necesidades de comunicación, situaciones, contextos e interlocutores.
- Descripción de un personaje
- Descripción de un lugar.
- Narración de sucesos
- Principio de cuentos
- Finales de cuentos
- Vocabulario correspondiente a cada situación.
- Formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación.
- Textos orales de tradición cultural (canciones, rimas, adivinanzas, trabalenguas, poemas, cuentos, dichos populares, refranes...)
- Realización de resúmenes

2.2 Procedimientos:

- Comprensión de las situaciones comunicativas en situaciones de la vida cotidiana.
- Producción de mensajes orales referidos a informaciones emociones y deseos.
- Utilización adecuada de frases sencillas de distinto tipo: afirmativas, negativas, interrogativas, admirativas.
- Pronunciación correcta.
- Estructura adecuada.
- Evocación y relato de hechos, cuentos incidentes y acontecimientos de la vida cotidiana debidamente ordenados en el tiempo.
- Utilización de las normas que rigen el intercambio comunicativo: prestar atención, aguardar turno, pedir turno de palabra.
- Usos del diálogo y participación en conversaciones colectivas como forma de interactuar con los otros.
- Utilización de señales extralingüísticas: entonación. Gesticulación, expresión facial para reforzar el significado de los mensajes.
- Utilización adecuada de las formas sociales establecidas para relacionarse con los demás.
- Comprensión y reproducción de textos orales sencillos de tradición cultural: poemas, adivinanzas, rimas, canciones, trabalenguas.
- Utilización de la escritura correcta, puntos, comas, mayúsculas etc....



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Redacción de noticias.

2.3 Actitudes

- Valoración del lenguaje oral como medio de comunicación con los demás.
- Iniciativa e interés por participar en situaciones de comunicación oral.
- Interés por las explicaciones de los otros y actitud de curiosidad.
- Actitud de escucha y respeto a los otros en conversaciones y diálogos colectivos, respetando las normas y convenciones sociales que regulan el intercambio lingüístico.
- Valoración de un buen escrito, y su presentación.
- Interés por el diseño de un libro.

3. OBJETIVOS:

- Tratar de centrarles la atención sobre la tarea
- Mantener la postura corporal adecuada mientras trabajan
- Participar de forma espontánea o inducida en situaciones diversas de comunicación.
- Respetar las normas que rigen el intercambio comunicativo
- Escuchar a los demás, pedir el turno de palabra
- Expresarse en el lenguaje espontáneo utilizando la estructura correcta de la frase.
- Explicar con coherencia y orden las lecturas leídas.
- Describir el contenido de la lectura.
- Expresar sentimientos y deseos de los personajes.
- Mejorar las posibilidades expresivas del propio cuerpo (entonación, mímica facial y gestual)
- Mejorar la vocalización y mantener las pausas adecuadas entre palabras.
- Memorizar algunas frases cortas que le llamen la atención de las lecturas.
- Narrar de forma coherente y ordenada.
- Saber responder a preguntas. ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Dónde?....
- Definir objetos, personajes, paisajes etc...
- Formar oraciones con sentido, a partir de palabras dadas.
- Acercar los libros a los alumnos.
- Conocer otros mundos diferentes al suyo, mediante las lecturas.
- Aprender a resumir una historia, en pocas líneas.
- Poner títulos a sus creaciones.
- Imaginar historias en los que ellos se sientan personajes.
- Ampliar su vocabulario.
- Visitar la biblioteca y sacar sus libros con su carné.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

- Preparar a los alumnos/as a ser creativos.
- Trabajar las estructuras mentales simples: clasificar, ordenar, analizar, seriar.
- Trabajar las estructuras mentales complejas: Lenguaje y pensamiento.

4. GUIA DE ACTIVIDADES:

- Visitar la biblioteca, ir a la sección de lengua y literatura, escoger los libros.
- Selección de los libros que vamos a leer.
- Llevarlos a la clase, y colocarlos en una mesa.
- Cada alumno/a, escoge un libro.
- Iniciamos las lecturas, cada alumno/a tiene un cuaderno pequeño, de bolsillo, ilustrado con el título de VOCABULARIO, donde anotamos las palabras que no entendemos.
- En el mismo cuaderno, anotamos las páginas del libro que vamos leyendo, cada diez páginas, adelantamos una casilla en el juego.
- Las pruebas que el alumno/a tiene que superar en el panel del juego son las **siguientes:** (Todas estas actividades están en el Anexo)
- Invento un cuento.
- Completa el texto.
- Si yo fuera.....
- Completa con: pr-bl-br- o bl.
- Qué pasaría.....
- Realización de crucigramas, con vocabulario apropiado.
- Copia sustituyendo los dibujos por palabras.
- Completa con cl o cr
- Escribe con tu letra lo que dice.
- ¡Recuerda! Antes de p y de b se pone m
- Completa con m o n
- Haz frases con las palabras anteriores
- Ordena las frases.
- Escribe las frases separándolas correctamente.
- La duende caracola
- Contesta
- Busca la rima
- Descripción ante un dibujo, utilizando los descriptores.
- Copia el siguiente texto corrigiendo las faltas de ortografía.
- Completa con: gue-gui-ge-gi.
- Tacha la palabra incorrecta.
- Diálogo
- Coloca los puntos y la mayúscula.
- Copia cambiando las palabras subrayadas por el contrario.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Copia corrigiendo la ortografía.
- Completa con go-jo-gu-ju-ga-ja
- Rodea y tacha.
- Inventa una pregunta y una exclamación.
- Inventa una frase en la que aparezcan las siguientes palabras.
- Coloca ¡! ¿?
- Completa con br- bl
- Coloca el nombre
- Descripción con diálogo
- PARA LEER... ESCRIBIMOS: en este bloque hay diversas actividades que tienen como eje la escritura.

- Historia inacabada

Se les entrega a los alumnos/as el principio de una historia para que ellos la acaben. Los finales, convenientemente presentados.

También se puede realizar el proceso inverso: se les entrega un final de una historia para que ellos / as escriban el principio.

- Juntos, pero no revueltos

Para incentivar su imaginación desde el desconcierto, se les dan dos personajes conocidos pero sin ninguna relación para que escriban una historia (o un simple diálogo) con ellos. Por ejemplo Pinocho y la Bella o Caperucita. Este esquema se puede seguir con dos o tres palabras, por ejemplo bosque, avión y elefante.

- De la pregunta sale la historia.

Se les plantea una pregunta a los alumnos/as y se les pide que la contesten con una historia. Ejemplos de preguntas motivadoras pueden ser: ¿ por qué el agua es salada ?, ¿ por qué las personas no podemos volar y las aves sí ?, ¿ por qué sale el sol por la mañana? También puede hacerse con una fotografía o un dibujo.

5. METODOLOGIA:

La metodología a emplear en la enseñanza es aquella que, fundándose en los principios del aprendizaje y de la evolución psicológica del niño, más se ajusta a las características y necesidades de los alumnos. Lo que ocurre es que cuando la metodología no es la adecuada para la generalidad del grupo de alumnos, o cuando solo se basa en la intuición, la rutina o la improvisación, los primeros en acusar sus efectos negativos son aquellos alumnos que presentan alguna dificultad o limitación para seguir el ritmo general del grupo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

Es importante, sin embargo, que el maestro, en función de la metodología que emplee, seleccione estrategias de enseñanza que permitan adaptar la instrucción al estilo de aprendizaje de cada alumno, respetando la diversidad de ritmos, capacidades, intereses, estilos cognitivos, así como canales preferentes de entrada y salida de la información.

La metodología es un pilar fundamental si consideramos que los aprendizajes despierta una serie de procesos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en comparación con algún compañero.

El aprendizaje no se adquiere por la simple acumulación de nuevos elementos a la estructura cognoscitiva del alumno. Los contenidos darán lugar a aprendizajes, tanto más significativos cuanto mayor es el número y la complejidad de las relaciones que establecen con otros conocimientos anteriores. Cuanto más globalizado sea el aprendizaje, mayor será su significación para el alumno, así pues se hará más funcional. La verdadera globalización no es una mera acumulación sin sentido de conocimientos inconexos, sino el esfuerzo por encontrar organizadores previos del conocimiento, es decir, unidades de conocimiento y actividades con sentido propio.

6. RECURSOS

Para llevar a cabo el presente proyecto de animación a la lectura y escritura se necesitan los siguientes recursos materiales:

Materiales fungibles: carpetas, papel, lápices, gomas, pinturas, tempera, brillos, purpurinas, pegamentos, cuadernos, tijeras, telas, guata, panel, rotuladores, plastilinas, cartulinas, plástico adhesivo, velero...

No fungible: cuentos, libros de lectura ...

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

REFERENTE CURRICULAR.	SI	NO	NM.	OBSERVACIONES
El alumno es capaz de:				
REQUISITOS PREVIOS:				
1. Mantener y sostener la atención mientras trabaja.				
2. Seguir las normas que se le dan.				
3. Mostrar interés y motivación por				



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

superarse.				
ACTITUD COMUNICATIVA:				
1. Comunicarse con normalidad con sus iguales y adultos.				
2. Participar espontáneamente o de forma inducida en situaciones diversas de comunicación en el aula ordinaria.				
3. Escuchar a los demás con atención y pedir el turno de palabra.				
EXPRESIÓN ORAL:				
1. Expresar sentimientos, deseos y hacer demandas, mediante el lenguaje oral.				
2. Usar las formas sociales básicas de comunicación oral: (saludo, despedida, solicitud)				
3. Expresarse con un lenguaje completo para ser entendido sin dificultad por los demás.				
4. Expresarse usando la estructura correcta de la frase.				
5. Vocalizar bien.				
6. Aumentar el tono de voz.				
7. Usar un ritmo de habla adecuado separando bien las palabras.				
8. Pronunciar correctamente todos los fonemas en el lenguaje espontáneo.				
9. Mejorar la pronunciación de los grupos consonánticos				
10. Explicar de forma clara y ordenada hechos recientes y				



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

acontecimientos diversos.				
11. Memorizar textos de tradición cultural propios del nivel.				
12. Describir el contenido de imágenes dadas.				
13. Narrar de forma coherente y ordenada siguiendo el orden lógico de las secuencias.				
COMPRENSIÓN VERBAL:				
1. Comprende las explicaciones para realizar una actividad.				
2. Responder a las preguntas ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué? ¿Con quién? ¿Para qué?				
3. Definir objetos familiares por su uso.				
4. Reproducir narraciones oídas.				
5. Ordenar y explicar series temporales dadas.				
6. Formar frases con sentido a partir de palabras dadas.				
VOCABULARIO:				
1. Adquirir el vocabulario propio del nivel				
LECTURA:				
1. Manifestar interés por la lectura				
2. Utilizar la lectura como fuente de diversión				
3. Leer imágenes dadas (historietas, cuentos, pictogramas, tren de palabras...)				
4. Localizar letras en palabras				



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

escritas				
5. Asociar palabra/imagen y viceversa				
6. Conocer el abecedario				
7. Leer palabras dadas.				
8. Descomponer e identificar las sílabas que forman las palabras.				
9. Formar palabras a partir de sílabas dadas.				
10. Diferenciar el número de sílabas que contienen las palabras.				
11. Leer frases con entonación				
12. Leer textos breves Y comprender el contenido de los mismos.				
13. Reconocer y usar los signos de puntuación.				
ESCRITURA:				
1. Tiene buena grafía				
2. Utiliza los signos de ortografía, correctamente				
3. Escribir palabras del dictado.				
4. Completar palabras dadas.				
5. Escribir frases al dictado				
6. Completar frases dadas.				
7. Realizar un dictado.				
8. Hacer resúmenes				
9. Poner el título a un cuento.				
10. Sabe resumir un texto				
11. Saca la idea principal al resumen.				



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

7.1 Evaluación del proceso enseñanza aprendizaje

Valorar la intervención educativa y las decisiones que se vayan tomando a lo largo del proceso, es importante para el maestro disponer de un instrumento que le permita recoger información de los datos más significativos en cuanto a la valoración/intervención de la práctica educativa con el alumno. El documento de Evaluación de este módulo ofrece determinadas técnicas de recogida de información que, teniendo en cuenta las necesidades educativas especiales del niño permiten evaluar al niño en términos de Proceso y de Zona de Desarrollo Próximo, incluyendo los aspectos motivacionales del alumno, los procesos de negociación que tienen lugar en el aula, así como otros factores contextuales. A partir de estos planteamientos, los modelos de evaluación a utilizar deberán ser interactivos y centrados en:

- .- Las estrategias utilizadas por el maestro para aprender.
- .- Las estrategias utilizadas por el maestro para enseñar.
- .- El resto de los factores contextuales.

El proceso de evaluación implica ir recogiendo información en orden a contestar las siguientes preguntas:

¿Qué grado de ayuda necesita el niño para la ejecución de las actividades propuestas

¿Qué competencias demuestra el niño realizar con nuestra ayuda?

¿En donde fracasa?

¿En dónde tiene éxito?

¿A qué tipo de ayudas responde mejor?

¿Se comporta el niño socialmente, participando e interviniendo en su grupo, o es un sujeto pasivo en éste?

Para llevar a cabo este proceso de evaluación se necesita un trabajo previo por parte del maestro, encaminado a definir su actividad en relación a objetivos precisos.

Por lo tanto, para evaluar el proceso de enseñanza/ aprendizaje se necesita tener claro el punto de partida como el de llegada.

8. BIBLIOGRAFÍA DE MATERIALES DIDÁCTICOS

- Aller García, C.(1.998). *Animación a la lectura I y II*. Sevilla: Editorial Quercus S.L.
- Domínguez Torrejón, I. (1.995). *Estimulación del lenguaje*. Madrid: Editorial Cepe.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- Ferrer, A.Mª. (1.988). *Ejercicios de lateralidad*. Granada: Editorial Disgrafos.
- Yuste, C. (1.980). *Razonamiento y recuperación de los aprendizajes básicos*. Madrid: Editorial ICCE

Autoría

- Nombre y Apellidos: Inmaculada Pérez Ríos y Mª Benedicta Redondo Romero Centro, localidad, provincia: C.E.I.P. "Albolafia, Córdoba, Córdoba.
- E-mail: agm18@wanadoo.es