



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 31– JUNIO DE 2010

“LEER Y JUGAR”

AUTORÍA ANDRÉS LÓPEZ GARCÍA
TEMÁTICA ANIMACION A LA LECTURA
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

Con este artículo pretendo dar a conocer mi experiencia sobre técnicas de animación a la lectura que puse práctica en un aula de 2º nivel de mi colegio, para que sirva de base a otros compañeros que quieran llevar a cabo con sus alumnos experiencias parecidas.

Palabras clave

Animación, motivación, juego, cuentos, diversión.

1. PROGRAMA: “ LEER , CREAR Y JUGAR”

El programa de animación a la lectura que desarrollaremos a continuación tiene como objetivo fundamental generar un correcto hábito lector entre nuestros alumnos así como incrementar la motivación hacia la lectura. Los alumnos, desarrollarán habilidades básicas que les permitirán mejorar su Competencia Lingüística. A través de entornos favorecedores para el aprendizaje y una metodología atractiva y lúdica, se trabajarán exhaustivamente los contenidos de esta área instrumental.

1.1 ¿En qué consiste dicho Programa?

A modo de tablero de juego, igual como el de la oca, los alumnos/as avanzarán casillas, según el número de páginas leídas del libro que hayamos seleccionado. El ganador, es aquel que llegue antes a la meta y resuelva el enigma dado. Todos los participantes, inevitablemente, tendrán que pasar por



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31– JUNIO DE 2010

unas casillas de color roja en las que tienen que superar unas pruebas. Dichas pruebas, están relacionadas con el libro que están leyendo, de manera que, si la prueba es superada, pueden seguir avanzando casillas, pero si no lo es, tiene que volver al punto de partida.

Cada vez que los alumnos/as superan una prueba, reciben un pista o un mensaje secreto, que les ayudará a descifrar la clave para entrar en la cámara secreta cuando lleguen a la meta. Sólo el que sea capaz de descifrar dicha clave, tendrá acceso al tesoro, y habrá ganado el juego.

El número de páginas, variará en función de los libros elegidos y de la edad de los alumnos /as . Cada profesor /as, determinará el mismo. Cada participante, cuenta con tres comodines que podrán utilizar a lo largo de todo el juego. Los comodines, están pensados, para que sean utilizados por aquellos niños/as con dificultades en la lectura y a los que les costaría un gran esfuerzo avanzar casillas. Para evitar reducir el número de páginas que tienen que leer y tengan las mismas condiciones que el resto de compañeros/as , damos la posibilidad de obtener pequeñas ayudas a través de estos comodines:

1. Comodín : “Léeme un ratito

Consiste en que los alumnos/as que utilicen este comodín, elijan a una persona que ha de leerles las páginas necesarias para avanzar casillas.

2. Comodín: “Cuéntame de qué va”

Consiste, en que se podrá elegir a una persona que haya leído dichas páginas, que podrán contarle qué es lo que sucede en las mismas.

3. Comodín: “Qué veo”

Por último, la ayuda que reciben por parte de este comodín, es de tipo visual. Los alumnos/as , podrán visualizar unas ilustraciones sobre lo que han de leer y narrar oralmente, qué es lo que sucede.

4. Comodín: “Mejor en casa”

Los alumnos/as, podrán llevarse a casa el libro para terminar de leer las páginas que le quedarán si es que en clase no le hubiera dado tiempo.

Los alumnos/as que no utilicen los comodines, tendrán más opciones de ganar, puesto que si llegan a la meta sin haber utilizado ninguno, podrán canjearlos por tantas pistas, como comodines les queden. De esta manera, evitaremos, que los alumnos/as, accedan a los comodines sin esfuerzo previo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31– JUNIO DE 2010

Si un alumno/a , ha sido seleccionado por un compañero , que quiere utilizar algún comodín, tiene dos posibilidades: aceptar o no aceptar. En caso afirmativo, el alumno ayudante, será recompensado con una carta de la buena suerte. Esta le permitirá, tener una segunda oportunidad de realizar las pruebas de una casilla roja, en caso de que fallase en el primer intento.

1. 2 ¿Qué tipo de pruebas tendrán que realizar en las casillas rojas?

Obviamente, no se pueden especificar dichas pruebas, porque las mismas, se diseñarán en función del libro que ha de leer nuestro alumnos/as. Cada profesor/a, antes de iniciar el programa, y comenzar a jugar, tiene que realizar un análisis previo del libro que se va a trabajar para elaborar las distintas pruebas que evalúen la comprensión escrita de los alumnos.

Sí es recomendable, seguir unas pautas generales:

- Las pruebas han de estar graduadas en su nivel de complejidad. Es decir, las pruebas iniciales, han de ser asequibles, y fáciles para los alumnos/as.
- Se trata de saber si los alumnos/as han comprendido lo que leen , no saturarlos de ejercicios y actividades monótonas y aburridas.
- Es conveniente, preparar una misma actividad con diferentes niveles de complejidad, para poder adaptarnos al ritmo de aprendizaje de todos los alumnos/as.
- Antes de empezar a leer, sería conveniente, contarles una historia, que será el hilo conductor y el centro de interés, que motivará a los alumnos/as a superar las pruebas. Es decir, hemos de explicar la importancia que tiene la lectura, porque gracias a ellas, podrán superar pruebas que nos ayudarán a encontrar un tesoro. Podemos contarles la historia de dicho tesoro. ¿Por qué está escondido? ¿Quién lo escondió? etc....
- Se han de programar dos sesiones de 30 minutos, repartidas en la semana, que dedicaremos a la lectura del libro elegido.
- No podrán estar más de cuatro alumno/as en la casilla. Si la casilla está completa y llega algún participante nuevo , tiene dos opciones:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31– JUNIO DE 2010

A) Ir a la sala de espera:

Dónde podrá repasar lo que ha leído, bien porque haya algún compañero/a, con el que pueda comentar lo que va sucediendo, o porque vuelva a leer por encima algunas páginas, o señales alguna palabra que no entienda.

B) Retar a un compañero/a.

El participante que llegue a una casilla donde ya hay cuatro fichas, podrá retar a una de esas fichas. Ambos tendrán que superar una prueba que establezca el maestro/a, que puede ser preguntas sobre el libro. Quién supere mejor el reto podrá quedarse en la casilla y el otro contrincante pasará automáticamente a la sala de espera.

1.3 ¿Cómo se trabaja en clase y en ciclo?

En cada clase, habrá un panel en el que los alumnos/as podrán competir con sus propios compañeros/as, y podrán saber en qué lugar se encuentran con respecto a los mismos. De esta manera, habrá un ganador de clase, y otro de ciclo, que no tienen por qué coincidir.

La partida se puede visualizar en la clase, y también a nivel de ciclo en el gran panel que se colocará en el pasillo del primer ciclo.

Al término de cada partida en clase, se dedicarán aproximadamente 10 minutos para colocar las fichas del gran panel. En el caso de que haya un número de fichas mayor al permitido para cada casilla, dichos alumnos tendrán que retarse para ver quiénes son los que se quedan en la sala de espera. Por ejemplo:

1º A, 1º B, 2º A, 2º B, dedican la misma hora para trabajar este programa de animación lectora. Se realizarán dos sesiones a la semana. Cada sesión durará una hora de clase. Cuando haya transcurrido aproximadamente 30 minutos de clase, 1º A irá colocando sus fichas en el tablero de



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31– JUNIO DE 2010

juego de ciclo basándose en la posición adquirida en el panel de clase . (el orden para salir a colocar las fichas en el tablero de ciclo, será rotativo, de manera que empezará 1º A , en la segunda sesión 1ºB, después, 2ºA ,2ºB y volveremos a empezar).

La regla del juego es que no puede haber más de cuatro alumnos/as en cada casilla. En el panel de juego de clase, podrían estar cuatro alumnos/as en la misma casilla, pero eso no es posible cuando jugamos en ciclo, puesto que tiene que seguir manteniendo dicha regla, por lo que a la hora de colocar las fichas, los alumnos/as de cada clase que coincidan en la misma casilla, tendrán que superar el reto de leer en voz alta con buena entonación, y aquel que gane, será el que se colocará en la casilla determinada del tablero del ciclo. Los demás, tendrán que colocarse en la sala de espera. Ahí tendrán que permanecer hasta la próxima sesión, que volverán a colocarse en el panel de ciclo, según hayan avanzado en el de clase. Por ejemplo:

Cuatro alumnos/as de una misma clase, caen en la casilla 7. A la hora de colocar sus fichas en el tablero o panel de ciclo, han de enfrentarse al reto, para que sólo sea uno el que se coloque en dicho panel y compita con el resto de compañeros /as de las otras clases. El reto puede ser muy variado. Hemos elegido una lectura en voz alta, pues es el maestro/a en cada clase quien determina quien gana el derecho de colocar su ficha en el tablero de juego de ciclo. Los otros tres compañeros/as que perdieron el reto, se quedan en la sala de espera y viceversa. Todo girará en función del panel de clase.

El tablero de ciclo, sólo sirve como motivación añadida, ya que todos los alumnos/as, pueden visualizar de manera general quien va leyendo más.

Los que lleguen a la meta en el panel de clase, tendrán que superar una última prueba para ganar la partida. El ganador de ciclo, será el que resuelva el enigma y encuentre el tesoro. Sólo podrán participar en esta última prueba, los ganadores de las cuatro clases. El /la alumno/a que resuelva el enigma y encuentre el tesoro, será el ganador de ciclo y se llevará un diploma y un regalo (este será el tesoro): un libro, para comenzar de nuevo la aventura.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31– JUNIO DE 2010

2. PROGRAMA: “ LEÓN Y LEONAS DE BIBLIOTECA”

Con este programa de animación a la lectura además de motivar a los alumnos/as hacia el placer de leer, pretendo que éstos visiten asiduamente la biblioteca, tanto del centro escolar como del pueblo.

Para hacer este juego podremos utilizar nuevamente el panel o tablero del programa anterior:”Leer, crear y jugar” por donde las fichas de los alumnos se irán desplazándose en función de las pruebas superadas o realizadas.

2.1 ¿Cuándo se juega?

Se jugarán dos días a la semana, en mi caso yo elegí jugar martes y viernes a primera hora de la mañana.

2.2 ¿Quién juega?

Todos los alumnos que traigan libros de la biblioteca del pueblo o del centro escolar.

2.3 ¿Cómo se juega?

Cada niño o niña, tiene asignado un número, según la lista de la clase. Se introducen todas las bolas con los números de cada uno en un bombo de bingo o cestita. Al niño o niña que le toque sacará una bola y ya tenemos el primer jugador.

Según el tiempo que tengamos, podremos jugar otra partida o no. Dependerá si el jugador trae muchos trabajos.

En el caso de que le toque a un niño o niña y este no tenga trabajos preparados se sacará otra bola y participará un niño o niña diferente.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31– JUNIO DE 2010

2.4 ¿Cómo se avanza en el juego?

- 1.- Por hacer un dibujo del libro se avanza 1 casilla.
- 2.- Por escribir frases que nos hayan gustado del libro se avanza 2 casillas.
- 3.- Por hacer un resumen oral del libro, se avanza 2 casillas.
- 4.- Por hacer un marcapáginas original del libro se avanza 1 casilla.
- 5.- Por copiar en la libreta palabras que no entiendes, que te la explique un familiar, o la busque en el diccionario, y contárselo a tus compañeros/as, se avanza 3 casillas.
- 6.- Por traer un libro de la biblioteca del pueblo y contárselo a tus compañeros se avanza 4 casillas.
- 7.- Por escribir en la libreta de lengua: El título del libro, el autor/ra, la editorial y se hace un resumen del libro se avanza 4 casillas.

2.5 ¿Qué pasa en las casillas rojas?

Cuando el jugador caiga en una casilla roja, tendrá que coger una tarjeta y realizar lo que en ella se dice, por ejemplo: avanzar o retroceder un número de determinado de casillas.

2.6 ¿Quién gana?

Ganará el niño o la niña que llegue antes a la meta. Cuando esto ocurra, se acabará la partida, y se comenzará una nueva, colocándose todos los jugadores en la posición de salida.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31– JUNIO DE 2010

2.6 ¿Cuál será el premio?

Será una sorpresa, pues, habrá muchos premios ocultos en diferentes tarjetas. El ganador o ganadora, seleccionará una al azar, pudiendo ganar una medalla, un diploma, un libro, un juego, un disfraz y muchas cosas más.

3. PROGRAMA: “ TE CUÉNTO MI CUENTO”

Con este programa de animación a la lectura, he pretendido además de que los alumnos/as lean por placer, que desarrollen la expresión oral y su vocabulario.

3.1 ¿En qué consiste?

Esta técnica es fácil, el maestro elegirá una serie de cuentos del aula de clase, que expondrá en un expositor (también se puede utilizar la pizarra). El maestro irá llamando a cada alumno/a para que elijan su cuento, y que luego anotarán el título del mismo en un fichero individual. Los alumnos/as se llevarán el cuento a casa donde lo leerán. Posteriormente el día que establezca el maestro, los alumnos tendrán que ir contando oralmente a sus compañeros el argumento del cuento que han leído. Al finalizar su exposición, pueden recomendar ese cuento a algún compañero/a de clase, lo cual servirá a éstos de motivación.

3.2 ¿Cuándo se juega?

Generalmente con día la semana es suficiente. En mi caso yo realizaba esta actividad los viernes (cuando elegían el cuento) y los lunes (cuando hacían la exposición y recomendación)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 31– JUNIO DE 2010

4.- BIBLIOGRAFÍA

- Sarto, M. Monserrat(1984)*La animación a la lectura.Para hacer al niño lector.* Madrid.SM
- Moreno, Víctor(1993) *El deseo de leer.*Pamplona:Pamiela pedagogía.

Autoría

- Nombre y Apellidos: Andrés López García
- Centro, localidad, provincia: CEIP Rafaela Zarate, Sanlúcar de Barrameda (11540), Cádiz
- E-mail: xoluca@hotmail.com