



innfa

Instituto Nacional de la Niñez y la Familia
Organismo Privado con Finalidad Social



Animación a la lecto-escritura

Autores: Ivonne Guillén López - Ángel Mijales Menéndez



innfa

INSTITUTO NACIONAL DE LA
NIÑEZ Y LA FAMILIA
INNFA

Animación a la lecto- escritura

**Aporte al Refuerzo Pedagógico del
Programa de Educación y Protección para Niñ@s
que Trabajan - PNT -**

AUTORES: Ivonne Guillem López
Ángel Mieles Menéndez

2007

Dedicatoria

A cada maestro y maestra.
Que por su vocación de servicio, asume el reto
de experimentar métodos innovadores
que les permita acrecentar en sus aprendices sus potencialidades.

A cada Niño y Niña trabajador
que al escuchar y compartir un cuento
siente en lo más profundo de su alma
el nacimiento de un jardín interior que florecerá toda su vida.

A cada persona que cree y actúa
en la construcción de un mundo mejor.

LOS AUTORES.



PRESENTACION

El programa de **Animación a la Lectura** se convierte en una herramienta fundamental para impulsar el cambio educativo, fomenta la activación del potencial lector que existe en los **niñ@s**. Para desarrollarlo, además de la enseñanza se necesita la educación. Si bastara la enseñanza, a través de tantas promociones de estudiantes se habría desarrollado ya esa capacidad lectora y serían lectores autónomos, pero la realidad no es así. Cuando se escapa la profundidad de un libro, el contenido de un artículo, incluso la explicación del medicamento, nos demuestra que la enseñanza no es suficiente, que hace falta la educación para la comprensión y el ejercicio de la lectura.

Se hace necesario e imprescindible introducir otro elemento lo que solamente se logra actuando sobre la voluntad, educando a los **niñ@s** para el descubrimiento del libro y todo cuanto está escrito en este. El elemento clave es la interiorización de lo que lee para que le ayude a formar sus propios esquemas lectores, conduciéndole a ejercitar el pensamiento, llevándole al sentido crítico para que el discernimiento sea realmente para el lector una ayuda en su vida.

Sabemos que las carencias que se han detectado en la lectura últimamente se han acrecentado, y nuestra intención no es buscar culpables. Al contrario que-remos proponer un programa de **Animación a la Lectura** con estrategias que permita fortalecer las actividades del Refuerzo Pedagógico.

Pensemos primero a quienes queremos educar para la lectura: a **niñ@s** que tienen problemas de retraso escolar, con pocas oportunidades para asistir a la escuela, maltratados, trabajadores prematuros, con problemas de aprendizajes, con problemas conductuales. Pero a pesar de las adversidades que tienen en la vida, son capaces de entregar cariño y bondad.

Como maestros y educadores estamos comprometidos a mejorar esta situación. Por lo tanto, creemos que debemos darle la oportunidad de descubrir las cosas a través de nuestra mediación, es más, es nuestro deber realizarlo, apuntarnos en

la transformación de la vida, crear espacios y dar instrumentos que favorezcan el desarrollo de los **niñ@s**, para que sean más alegres, serenos, para que desarrollen el sentido común, la imaginación, espíritu de curiosidad, orden, firmeza, ser capaces de entusiasmarse y de buscar ser felices.

Por los **niñ@s**, razón de ser del INNFA, ponemos a su disposición el presente programa de **Animación a la Lectura**, con el único afán de apoyar el arduo trabajo que se realiza en el Refuerzo Pedagógico.

INTRODUCCIÓN

Los sistemas educativos latinoamericanos están diseñados bajo el paradigma del control social con la “visión” de conservar las estructuras sociales vigentes. Vivimos el empobrecimiento cultural y científico de la sociedad en su conjunto, que ha desembocado no solo en una crisis del sistema educativo sino en una crisis de toda la sociedad.

El nuevo sistema educativo de un país requiere de un paradigma sin aislamiento, ni fronteras, fortaleciendo la complementariedad entre pensamiento y realidad, entre profesor y alumno, entre cuerpo y alma, entre caos y creatividad, entre teoría y práctica, entre procesar y crear. De esta manera movilizaremos potencialidades en los alumnos, descubrirán lo que tienen o pueden dar como personas, produciendo ideas de cambio y construyendo un presente y un futuro con oportunidades.

La educación escolar en la actualidad es una cadena, seres humanos que hemos sido formados como depósitos de datos, como un almacén de información para transferirla.

Las huellas que deja el proceso educativo en los **niñ@s** son: pocas destrezas lectoras, poco placer por la lectura, falta de iniciativa propia para leer, carencia de mecanismos para convertir la lectura en un comportamiento. Este no sólo es un problema de ellos, si no que se vuelve también en un problema social. Estudios realizados en los últimos años nos dan a conocer cifras escalofriantes sobre las carencias lectoras detectadas en **niñ@s**, adultos, profesionales, estudiantes primarios, secundarios, superiores y maestros, en fin en todo nivel.

Esta problemática se acentúa en el elevado índice de niños y niñas que fracasan en la escuela, más aun los que se ven en la obligación de trabajar y estudiar al mismo tiempo, ya que son los más probables en abandonar la escuela. Por otra parte el poco apoyo que reciben de los padres, la situación económica, la desnutrición, poco acercamiento a los libros y los métodos de estudio que no les llama la atención, son factores que influyen negativamente en la educación de los **niñ@s**.

Los **niñ@s** trabajadores que permanecieron por algún tiempo en la escuela y luego la abandonaron por diversos motivos, al retornar a la escuela tienen temor y generalmente con un sentimiento de fracaso por sus experiencias de aprendizajes anteriores. Por este motivo el Programa de Protección y Educación para **Niñ@s** que Trabajan y no Estudian, (PNT) desde el año 1998 ha ejecutado una propuesta metodológica denominada "Hacia la Esperanza" que contiene varios cuadernillos con técnicas básicas para Refuerzo Pedagógico en las áreas de Matemáticas, Lenguaje y Comunicación y Desarrollo de Autoestima, en horario extra curricular, basada en los lineamientos de la Reforma Curricular Consensuada.

Dicha propuesta tiene que ser fortalecida por otros métodos y **estrategias de animación a la lectura**. Pero ¿Qué es animación a la lectura? Este es un proceso educativo que se inicia a partir de los conocimientos que tiene el niño y la niña, que incorpora y utiliza métodos participativos, motiva al trabajo cooperativo, rescata el juego, el silencio y la interiorización para crear un nexo con el mundo de lo escrito, dando como resultado que el educando se acerque afectiva y efectivamente a la lectura.

Con esto pretendemos decir que podemos y debemos mejorar las condiciones educativas actuales, dar mayor opción de tener un mundo más justo y equitativo, que depende de nosotros y de ustedes maestros hacer conscientemente el máximo de esfuerzo para ejecutar las estrategias de animación a la lectura. En nuestras manos está darles la oportunidad a los **niñ@s**, que amen un libro, un cuento y que gusten de la lectura.

ANIMACIÓN A LA LECTO- ESCRITURA

1. ¿Qué es leer?

Tradicionalmente leer ha sido considerado como posibilidad de descifrar signos lingüísticos y de producir los sonidos que se corresponde con estos.

Pero leer no es sólo identificar el repertorio de signos que conforma un alfabeto y poderlos agrupar en sílabas palabras y frases; leer según las conclusiones de las investigaciones realizadas por las Asociaciones Internacionales de lectura es:

- Atribuir directamente un sentido al lenguaje escrito.
- Es interrogar el lenguaje escrito como tal, a través de una expectativa real.
- Es una actividad voluntaria o involuntaria en donde se integra la información visual con vivencia existente.
- Es un proceso cognitivo multifactorial y complejo, de búsqueda de significado, a través de la interacción del lector y el texto de lectura.
- Leer es dialogar, sintonizar pensamientos, es comunicarnos con los demás y con espacios, tiempos y lugares diferentes, es poder soñar, volar con la imaginación, viajar con el pensamiento, divertirnos, entretenernos; es tomar contacto con la realidad y adquirir herramientas para transformarla.

Por lo que asumimos que leer es la actividad de interpretar textos, textos que tienen sentido, que comunican, informan, transmiten y que demandan del lector estrategias, conocimientos, emociones que deben ser adecuados para cada situación.

Importancia de la lectura

La lectura es importante primordialmente porque la inteligencia humana es lingüística; sólo gracias al lenguaje podemos desarrollarla, comprender el mundo, inventar pequeñas y grandes cosas, convivir, aclarar nuestros sentimientos, resolver nuestros problemas, hacer planes.

Para que nuestra inteligencia sea viva, flexible, perspicaz, divertida, racional, convincente, necesitamos en primer lugar, saber muchas palabras. Cada vocablo es una herramienta para analizar nuestra realidad, nos hace capaces de razonar, de decidir justamente. Aquí está la gran utilidad de la lectura, que nos enseña a explicar y explicarnos lo que somos, lo que sentimos, lo que nos ha pasado, lo que nos gustaría que sucediera. Las personas incapaces de hacerlo son inarticuladas, razonan con dificultad, están pegadas a lo concreto, a la última imagen que les ha impresionado. Son incapaces de relacionarse con las grandes ideas de la humanidad, con sus grandes proyectos, con sus grandes sentimientos.

La lectura es la llave mágica que nos permite nutrirnos con los tesoros que ha acumulado la humanidad en los libros. Nos permite encontrar soluciones a conflictos existenciales. Apropiarnos de modelos que contribuyen al enriquecimiento de la conducta ética y espiritual. Puede ser un magnífico catalizador para angustias y temores. Además constituye un magnífico medio de recreación, de entretenimiento y de diversión.

Un niño que no lee se expresará con una marcada escasez de vocabulario y mostrará dificultades para transmitir ideas oralmente o por escrito.

La lectura influye decisivamente en los niveles de atención y concentración. Un niño/a que no lee desarrollará una atención dispersa, dificultades para concentrarse en la clase, en el estudio y en cualquier actividad intelectual.

La lectura alimenta el mundo interior del niño/a desarrolla su imaginación, amplía sus objetivos en la vida y la enriquece permanentemente.

Podemos concluir entonces que la lectura actúa de manera multidimensional y afecta armónicamente los mundos cognitivos, emotivos y actitudinales de los lectores.

2. ¿Por qué animar?

Hay que tener en cuenta que leer es un ejercicio intelectual arduo, ejercitado difícilmente por sí mismo, es necesario recibir estímulos y orientaciones para ser un buen lector.

Por otra parte el nivel de lectura que presentan los niños/as que asisten al Refuerzo Pedagógico es bajo, por lo tanto es necesario crear un espacio donde se establezca un contacto afectivo y efectivo con los libros. Además la lectura guarda una estrecha relación con la escritura, así, un niño que no lee con frecuencia, al escribir lo hará con notables errores de Ortografía y marcados problemas de Sintaxis.

Como maestros/ as, debemos dar al niño/a el mayor número de oportunidades posibles para que se conviertan en verdaderos lecto-escritores.

3. ¿Qué es la Animación a la Lectura?

Animación viene de ánima, palabra latina que significa alma, por lo que animación sería ponerle alma a la lectura.

Es un acto consciente realizado para producir un acercamiento afectivo e intelectual a un libro concreto, de forma que éste contacto produzca una valoración hacia los libros.

La Animación a la Lectura es un proceso mediante el cual una persona o un grupo de personas desarrollan una serie planificada de estrategias para convertir en lectores permanentes a determinados sujetos de una comunidad.

A grandes rasgos con la animación a la lectura nos proponemos:

- Que el niño/a no lector o poco lector descubra el libro.
- Ayudarle a pasar de la lectura pasiva a la lectura activa
- Desarrollar en el niño/a el placer de leer
- Ayudarle a descubrir el placer que ofrecen los libros.

**“Cuando se tiene la impresión
de que algo no marcha bien,
hay que animar”**

Elementos que intervienen:

Los elementos que intervienen en la animación a la lectura son:

- El niño/a
- El animador (Facilitador Pedagógico)
- El cuento
- Las estrategias.

A) El niño@:

- La mayoría de nuestros niños/as no han descubierto libros ni sienten ninguna curiosidad por ellos.
- Muchos de nuestros niños/as sienten horror a la lectura.
- No conocen el placer de leer, los libros les son inaccesibles, fatigosos, aburridos, difíciles de entender.
- La herencia cultural que reciben no favorece la lectura, la aportación familiar en general es pobre.
- En las familias las opciones son: ver la televisión, salir con amigos, ir a la playa, jugar fútbol.
- Nuestros niños/as leen de manera vacilante, silábica, corriente, inexpressiva, irreflexiva, no gozosa.

B) El Animador:

- Puede ser animador cualquier persona que se prepare para ello, que tenga una base cultural que le permita valorar la lectura y actuar a favor de la educación y el progreso lector del niño/a.

- Debe encauzar las posibilidades que tiene el niño/a.
- Despejarle el camino que le impide llegar al libro.
- Debe ser un mediador que le eduque para leer, que sirva de puente entre él y el libro
- Debe estar dispuesto a realizar su trabajo con entusiasmo, cordialidad y confianza
- Debe ser alegre, sereno, tener sentido común, imaginación, espíritu de curiosidad, orden, firmeza, estar abierto a todo y ser capaz de entusiasmarse y entusiasmar.
- Ha de valorar el silencio en su justa medida.
- Es un conductor, debe aprender a callar, esperar el resultado y observar, analizar y tener en cuenta las observaciones que le hagan los niños/as.

C) El Cuento.

El cuento es una de las formas más antiguas de literatura popular. Es una ficción o invención literaria en prosa o en verso breve que se apoya en hechos reales o ficticios. El término se emplea a menudo para designar diversos tipos de narraciones, como el relato fantástico, el cuento folclórico o tradicional.

Etimológicamente, cuento deriva de la palabra latina *computum*, que significa cálculo, cómputo, enumeración, clasificación. De cálculo y enumeración pasó a significar la enumeración de hechos, y, por extensión, "cuento" significa recuento de acciones o sucesos reales o ficticios.

Carlos Mastrángelo, en su libro *El cuento argentino*, define el cuento de la siguiente manera:

1. Un cuento es una serie breve y escrita de incidentes;
2. de ciclo acabado y perfecto como un círculo;
3. siendo muy esencial el argumento, el asunto o los incidentes en sí;
4. trabados éstos en una única e ininterrumpida ilación;
5. sin grandes intervalos de tiempo y espacio;
6. rematados por un final imprevisto, adecuado y natural.

Los cuentos están hechos para ser contados y la mejor manera de presentárselos a los niños y niñas es contándolo, convirtiendo la narración en un encuentro, en

una conversación que se mantiene con ellos, entendida como la participación activa del narrador y la escucha atenta de los **niñ@s**. La conversación, en estos casos logra plenamente la interacción.

Así los **niñ@s** de oyentes se convierten en hablantes y de narrarios en narradores.

D) Las Estrategias:

- Son situaciones creadas para lograr un aprendizaje significativo en el niño/a.
- Están formadas por pasos, peldaños, que al ser alcanzados poco a poco logran el objetivo propuesto. Cada caso o escalón es considerado como una técnica.
- Son las formas de prever, proyectar y ordenar las actividades, acciones y contenidos para lograr el aprendizaje. Por lo tanto, las estrategias educativas están formadas por técnicas y deben ser consideradas como una guía de acciones a seguir.
- Las estrategias deberán buscar el aprendizaje en forma consciente, intencionada y ordenada.
- Para apoyar el aprendizaje, los educadores deben trabajar estratégicamente y para esto deben fijarse objetivos de conocimiento, voluntad, afectividad y procedimiento. Dentro de estos objetivos uno de los más importantes es el desarrollo de las habilidades y destrezas.

La Animación a la Lectura usa las estrategias en forma de juegos creativos y estimula la interioridad, son creadas especialmente para contribuir al desarrollo de la capacidad lectora que tiene el niño/a, buscando la perfección de la lectura.

El objetivo de la estrategia es ayudar al lector a superar los obstáculos que encierran la lectura de forma ágil accesible y lúdica. Las estrategias son progresivas en sí mismas según el cuento que se aplica y según el material que se elabora.

La Animación a la Lectura básicamente se apoya en el juego para lograr la educación lectora. El juego tiene un valor educativo que no podemos despreciar

y las estrategias (aunque hay que tener tacto y aplicarlas con disciplina), no tienen porque darle la espalda a la alegría.

Los métodos activos como el juego deben complementarse con una educación de la interioridad para contrapesar la marcada tendencia de la acción por la acción. Es por ello que en las estrategias se incluyen espacios de silencios para que de la lectura objetiva se pase a la lectura subjetiva, creando sus propios esquemas de lectura y sea capaz de captar todo cuanto pueda expresar lo escrito.

4. Programa

Contenidos Programáticos.

Nuestra propuesta plantea la incorporación de talleres de Animación a la Lectura una vez al mes con los facilitadores, en sesiones que pueden durar hasta 120 minutos, como una actividad que sirva de disparador de las actividades del Refuerzo Pedagógico.

El programa tiene dos etapas, con una duración de ocho meses. La primera etapa la hemos denominado Acercamiento al Libro que se ejecutará en los primeros cinco meses; y, la segunda etapa denominada Juegos de Expresión Creadora que tendrá una duración de tres meses.

Para la ejecución de este programa hemos considerado tres niveles: en el primer nivel se incluirán los **niñ@s** de segundo y tercer año de educación básica; en el segundo nivel los **niñ@s** de cuarto y quinto; y, en el tercer nivel los **niñ@s** de sexto y séptimo año de educación básica.

Primera Etapa: Acercamiento al libro

En esta etapa procuraremos que los **niñ@s** descubran el libro y se diviertan con ellos. Los cuentos e historias que contaremos serán divertidos llenos de humor y de emociones con la finalidad de deleitar a los **niñ@s** con la lectura.

Las estrategias de animación que utilizaremos serán las más sencillas debido al carácter evolutivo que deben tener estas.

Momentos de la animación

Cada sesión de Animación a la Lectura contará con cuatro momentos:

a) Motivación.- En este momento se buscará que los **niñ@s** se interesen por el cuento que se va a leer, creará hipótesis sobre lo que va a ocurrir en el cuento. Esto nos permitirá despertar la curiosidad en ellos y, de esta manera, poder llegar con más estimulación y conservar el nexo entre el libro y los **niñ@s**. Para esto utilizaremos adivinanzas, juegos, canciones y sorpresas, entre otras.

Pueden también hacerse otros tipos de abordajes que dependerán de la creatividad del animador.

Al final de este momento se presentará el cuento, se nombrará el autor y si conocemos algún dato anecdótico o bibliográfico del autor se lo contaremos. De lo que se trata con esto es que los **niñ@s** no perciban a los escritores como personas lejanas a ellos.

b) Lectura del texto o cuento.- Para leer el cuento tomaremos en cuenta:

- Efectuar las pausas en la lectura según los signos de puntuación presentes en el texto.
- Ser capaces de manejar la voz acorde a la gama emocional
- Demostrar expresividad y/o emotividad en el acto de leer.
- La utilización correcta de los recursos que ofrece la voz: la altura, intensidad y timbre.
- La articulación deberá ser clara para permitir que la voz fluya
- Saber dominar los movimientos corporales y la postura.
- Revisar previamente el texto
- Poder transmitir vivencialmente el contenido al auditorio.

Eventualmente se pueden utilizar otros recursos como títeres, franelógrafos, sin olvidar que el libro debe ser siempre el primer invitado.

c) **Estrategias de Animación.**- No es otra cosa que recrear y jugar con lo leído, tienen carácter de fiesta, cada una tiene sus objetivos y deben seguir un orden evolutivo.

d) **Expresión.**- Es el momento en el que vamos a expresar lo que hemos vivido, en la primera etapa como expresión plástica: creación de títeres, dibujos, máscaras, collage. En la segunda etapa como expresión escrita de textos cortos como trabalenguas, chistes, adivinanzas, entre otras.

Segunda Etapa: Juegos de Expresión Creadora

En esta etapa efectuaremos actividades creativas para jugar con las palabras, perderles el miedo y descubrir en ellas una fuente de diversión y placer. Esta etapa está encaminada a propiciar un vínculo entre los **niñ@s** y la escritura, para ello utilizaremos adivinanzas, trabalenguas, chistes y poesías de acuerdo al nivel de cada grupo

Momentos de la animación

- a) **Motivación.**- Se trata de dar rienda suelta a la imaginación y capacidad creadora a través del juego con las palabras en forma de rimas, adivinanzas y trabalenguas.
- b) **Estrategias de creación.**- son una serie de técnicas que conducirán a los niños y a las niñas a la elaboración de sus propios textos.

5. Cuentos a utilizar

Cuento	Autor	Editorial
	Primer nivel	
Los secretos del abuelo Sapo	Keiko Kasza	Norma
Ecuador	Catalina Sojos	Santillana
Cuando atacan los Monstruos	Francisco Delgado S.	Libresa
Disculpe, es usted una bruja?	Emily Horn	Norma

El estofado de lobo	Keiko Kasza	Norma
Segundo nivel		
El día de campo de Don Chancho	Keiko Kasza	Norma
El Tigre y el Ratón	Keiko Kasza	Norma
No te rías Pepe	Keiko kasza	Norma
Qué debo hacer para no olvidarte	María Fernanda Heredia	Libresa
Tayron el horrible	Hans Wilhelm	Andrés Bello
Tercer nivel		
Choco encuentra una mamá	Keiko kasza	Norma
El día de campo de Don Chancho	Keiko Kasza	Norma
No te rías Pepe	Keiko kasza	Norma
Tranquila tragaleguas	Michael Ende	Santillana
Un pasito y otro pasito	Tommy de Paola	Ekaré

PRIMER NIVEL

Para Segundo y Tercer Año de Educación Básica.

CONTENIDO

Primera Etapa

ACERCAMIENTO AL LIBRO

Primera Sesión.

Objetivo: Entender la lectura

Material: Cuento "Los secretos del abuelo sapo"

Motivación: Canción del sapo sa sa

Animación: ¿Quién dijo eso?

Segunda Sesión.

- Objetivo: Fomentar el discernimiento
Material: Cuento “Ecuador”
Motivación: Canción A mi lindo Ecuador
Animación: ¿Están o no están?

Tercera Sesión.

- Objetivo: Descubrir los personajes
Material: Cuento “Cuando atacan los monstruos”
Motivación: Adivina de quién se trata
Animación: ¿Cómo son?

Cuarta Sesión.

- Objetivo: Entender lo que se lee
Material: Cuento “Disculpe, es usted una bruja”
Motivación: Juego “ponga la cola al gato”
Animación: Una lectura equivocada

Quinta Sesión.

- Objetivo: Educar la comprensión
Material: Cuento “El estofado de lobo”
Motivación: Adivina cuántos hay
Animación: ¿Lo dice así el cuento?

Segunda etapa

JUEGOS DE EXPRESIÓN CREADORA

Sexta Sesión: “Jugando con los colores”

- Objetivo: Desarrollar la imaginación
Motivación: Qué lío
Estrategia: Juntando colores

Séptima Sesión: “Rima la rima”

- Objetivo: Motivar a la creatividad
Motivación: Ensalada de frutas
Estrategia: ¿Qué le pasa a las frutas?

Octava Sesión “Inventando monstruos”

Objetivo: Canalizar temores

Motivación Cuento “donde viven los monstruos”

Estrategia: Mi monstruo es monstruoso

Primera Sesión

Cuento: Los Secretos del Abuelo Sapo.

Autor: Keiko Kasza

Objetivos del taller:

- Entender la lectura
- Dar importancia a los sentimientos y actitudes
- Ejercitar la atención
- Saber distinguir unos personajes de otros

Motivación:

- **La canción del sapo, sapo, sapo, sa.**

La familia sapo.

Hacer un círculo, entonar ritmo con palmadas y piernas y se pide que repita después de mí.

Estaba la familia sapo,
Y llegó el abuelo sapo,
(todos se acercan al centro del grupo, imitando a un anciano)

ay sapo, sapo, sapo, sapo, sapo, sapo, sa, sa, sa, ahhhhhh,

Estaba la familia sapo,
Y llegó el niño sapo,
(todos se acercan al centro del grupo, imitando a un niño fuerte, dándose golpes en el pecho)

ay sapo, sapo, sapo, sapo, sapo, sapo, sa, sapo sa, sa, ahhhhhh,

Estaba la familia sapo,
Y llegó la niña sapo,

(todos se acercan al centro del grupo, imitando a una niña pintándose las uñas)

ay sapo, sapo, sapo, sapo, sapo, sapo, sa, sapo, sa, sa ahhhhh,

• **Utilizaremos adivinanzas referentes a los personajes del cuento.**

Tengo traje verde

Todo arrugadito

Lo lavo en los charcos

Lo seco al solcito

Salta que salta

La colita le falta

Lenta dicen que es

Porque solo asoma

La cabeza, las patas

Y los pies

Lenta muy lenta y

paso a paso

Transporta su casa

A donde va

Larga y lisa larga y lisa,

Lleva puesta una camisa

Toda bordada, bordada,

Sin costura ni puntada

De colores verdones

Ojos grandes y saltones

Tenemos las patas detrás

Muy largas para saltar

Lectura del cuento:

Animación: ¿Quién dijo eso?

Darse cuenta de quien habla ayuda a penetrar en la esencia de un cuento. Esta animación se crea en función de lo que dicen los personajes. Captar estas frases lleva casi siempre a la comprensión del cuento.

Materiales o medios necesarios: tarjetas donde se escribirán las frases tal como las dicen los personajes. La transcripción será textual sin modificaciones.

· Frases a utilizar:

Nuestro mundo está
lleno de enemigos
hambrientos

Puedo ser más grande de lo que tú
puedas tragar

¡Me los voy a comer
de almuerzo!

¡Me los voy a comer
de un bocado! ¡Chas
Chas!

¡Fuiste tan astuto! ¡estuviste tan
maravilloso!

¡Me los voy a comer
sólo por diversión!

No es muy amable de tu parte andar
por ahí envenenando monstruos

Realización.

- El animador lee en voz alta una por una las frases
- Pregunta quién lo dijo
- En caso de dificultades, en decir las respuestas, el animador le ayudará utilizando al enunciar las frases el timbre de voz que le corresponda a cada personaje
- Una vez que se ha aclarado quien dijo cada frase, se le preguntará a quién se lo dijo, va dando pie a que cada participante dé su opinión y el animador resuelve si nadie acierta.

Expresión: Los **niñ@s** modelarán en plastilina el personaje del cuento que elija.

Análisis de la sesión. El animador debe evaluar el desarrollo de la sesión empezando por su propia actuación y el cumplimiento de los objetivos, además les preguntará a los alumnos que fue lo que más le gustó del cuento.

Segunda Sesión

Cuento: Ecuador

Autor: Catalina Sojos

Objetivo del taller

- Entender la lectura
- Descubrir nuestro país
- Educar la memoria
- Fomentar el discernimiento

Motivación: canción a mi lindo Ecuador

Con amor hoy yo quiero cantar
Sí señor a mi lindo Ecuador
Con amor siempre debes decir
Por donde quiera que yo esté
Ecuatoriano soy.

Y ese amor y ese amor
que tienes aquí
Y te hará regresar al fin

A tu lindo Ecuador

Y maña y mañana recordarás
Todo ese inmenso cielo azul
Que un día cobijo

A tu lindo Ecuador a tu lindo
Ecuador (bis).

Lectura del cuento

Animación: ¿están o no están?

Con esta estrategia se pretende encontrar los elementos principales e incluso los secundarios del cuento que se ha leído.

Materiales y medios necesarios:

- Una hoja con la lista de elementos con los que va a jugar
- Pizarra, tiza o marcadores líquidos
- Grabadora y audio con la canción

Estrategia: ¿están o no están?

Marque con una cruz los elementos que aparecen en el cuento.

- Petróleo
- Maíz
- soya
- volcanes
- mares
- ríos
- islas
- carros
- elefantes
- jirafas
- tortugas
- tucanes
- oso de anteojos
- oso polar
- monos
- gorilas

Realización.

El juego consiste en presentar una lista con los elementos reales que se citan en el cuento y otros inventados por el animador.

1. El animador reparte la hoja con la totalidad de los elementos a cada uno de los participantes luego les da tiempo para leerla en silencio.

2. Cuando se supone que los **niñ@s** han asimilado la lista, se les pide que marquen con una cruz los elementos que aparecen en el cuento.
3. Una vez terminada de marcar la lista, cada uno dice en voz alta los personajes que están.
4. El animador copiará en la pizarra los elementos enumerados y los **niñ@s** deberán argumentar la veracidad de cada respuesta.
5. Puesto en claro los que están y los que no están se termina la estrategia.

Expresión: Realizar un collage con recortes sobre las cosas que tiene nuestro país.

Análisis de la sesión. Será conveniente examinar con detalles si se han escogidos con acierto los elementos de la lista o si se ha dado un peso demasiado importante a los elementos que no existen en el cuento; si se han entablado discusiones irascibles entre los niños y niñas por defender una posición u otra.

Tercera Sesión

Cuento: Cuando atacan los monstruos

Autor: Francisco Delgado Santos.

Objetivos:

- Entender la lectura
- Gozar con lo que expresa el libro
- Descubrir los personajes.

Motivación: Adivina de qué personaje se trata.

El animador presenta un dibujo con el personaje, cubierto con cuadritos enumerados, previamente el grupo se ha dividido en dos, alternadamente cada equipo escogerá un número que será retirado del dibujo, los **niñ@s** tratarán de adivinar

de acuerdo a las pistas que irán descubriendo y ganará el grupo que adivine cuál es el personaje.

Lectura del cuento.

Animación: ¿Cómo son?

Materiales y medios necesarios.

- Una pizarra para escribir en ella los nombres de los personajes, según vayan diciendo los chicos
- Un esquema detallado de cómo son los personajes en su indumentaria, su aspecto físico y los sentimientos que tienen.

Realización:

1. Para iniciar el diálogo, el animador formula una pregunta ¿quiénes son los personajes de este libro? Se aceptan o rechazan en equipo, hasta determinar los principales.
2. Determinados estos personajes se da un tiempo para que los chicos digan cómo van vestidos. Se pueden hacer calas en el libro
3. Resuelto el punto anterior, se pasa al aspecto físico que tienen y lo que éste puede expresar.
4. En último lugar se analizan los sentimientos que se descubren a través de las distintas actitudes. Se debe huir de hacer una historia de buenos o malos.

Expresión.- Elaborar máscaras de los diferentes personajes.

Análisis de la sesión.- El animador debe considerar, en primer lugar, si el libro ha cumplido la función prevista, otro punto a considerar es la paciencia y serenidad que el animador ha tenido para esperar los descubrimientos de los chicos *así como la excesiva lentitud con que ha llevado la animación.*

Cuarta Sesión

Cuento: Disculpe, es usted una bruja?

Autor: Emily Horn

Objetivos :

- Atender a la lectura en voz alta
- Entender lo que se les lee
- Cultivar la atención

Motivación.- Juego: ponga la cola al gato o, a la escoba a la bruja.

Lectura del cuento

Animación.- Una lectura equivocada

Materiales y medios necesarios

- Cuento
- Lista de frases que se utilizarán de manera equivocada.
- Dibujos del gato y bruja, cola y escoba

Frases:

En los días fríos, Horacio iba a la biblioteca pública

En los días calurosos, Horacio iba a la biblioteca privada

Un día Horacio encontró un libro llamado la enciclopedia de las brujas. ¡Era realmente interesante!

Un día Horacio encontró un libro llamado la enciclopedia de los duendes ¡era realmente aburrido!

Las brujas tienen toda clase de mascotas: cuervos, lagartijas, búhos y murciélagos. Pero sus preferidos son los gatos negros.

Las brujas tienen toda clase de mascotas: tiburones, ballenas, orcas, y pulpos. Pero sus preferidas son las ballenas jorobadas.

Mientras caminaba por la calle, Horacio vio a una niña que llevaba medias de rayas, exactamente como aquellas que describía el libro de brujas.

Mientras caminaba por la calle, Horacio vio a un niño que llevaba gorra de rayas, exactamente como aquellas que describía el libro de duendes.

Horacio escuchó algo así como unos silbidos

Horacio escuchó algo así como unos ladridos

Disculpe, ¿es usted una bruja? Preguntó Horacio

Disculpe, ¿es usted un duende? Preguntó Horacio

¡Cómo te atreves a llamarme bruja! gritó la mujer. ¡Largo de aquí, gato malvado! ¡y no vuelvas a aparecerte por aquí.

¡Cómo te atreves a llamarme linda! gritó la mujer. ¡Ven aquí, buen gato! y no te separes jamás de mí

En ese momento, escuchó la voz de una mujer: ¡Silencio, mis pequeñas brujitas! ¡recuerden que estamos en una biblioteca!

En ese momento, escuchó la voz de un hombre: ¡silencio, mis grandes duendes! ¡recuerden que estamos en una discoteca!

Mi nombre es Horacio – dijo Horacio muy compuesto, y desde luego que todas pueden llevarme a casa.

Mi nombre es Anastasio – dijo Anastasio muy compuesto, y desde luego que todas pueden llevarme a pasear.

Realización. - Reunidos los **niñ@s** el animador lee el cuento en voz alta, pausadamente, para que comprendan el argumento. Terminada la lectura:

El animador les contará que ha sido hechizado y que para romper el hechizo tiene que volver a leer el cuento, y al releerlo va a cometer algunas equivocaciones y que la única forma de librarse del encantamiento es que ellos descubran las equivocaciones le digan ¡te equivocas! y digan la frase en forma correcta

Expresión: Dibuja una bruja como tú la imaginás y ponle un nombre.

Análisis de la sesión

El animador tendrá que analizar seriamente cómo se ha desarrollado la sesión, si los objetivos se han logrado, cuales detalles han favorecido o perjudicado a la sesión, para, en la próxima enmendar aquello que no resultó bien.

Quinta Sesión

Cuento: El estofado de lobo

Autor: Keiko Kasza

Objetivos:

- Estimular la atención
- Educar la comprensión
- Evitar la superficialidad
- Favorecer la colaboración intelectual entre los niñ@s
- Fomentar la libertad de elección del compañero

Motivación.- Adivina, ¿cuántos pollitos hay? Se le presentará un cartel con un dibujo en donde estén representado una cantidad indeterminada de pollitos, los niñ@s adivinarán la cantidad de pollitos que se encuentran en los mismos.

Lectura del cuento

Animación: ¿Lo dice así el cuento?

Material y medios necesarios:

- Cartas con un párrafo corto del cuento en que habrá modificado unos objetos o un hecho.
- Cartas en donde estarán escrito: busca un compañero que tenga una carta completa.

Había una vez un zorro al que le gustaba jugar más que cualquier otra cosa en el mundo.
Apenas terminaba un juego empezaba a pensar en el

Un día al zorro le dio antojo de estofado de pato. Pasó el día en el bosque buscando un pato apetitoso, y finalmente vio un pato.
“¡ah! Es justo lo que necesito”.

Primero hizo 100 deliciosas tortillas de maíz, y por la mañana las dejó en la puerta de la casa del pato, come bien patito querido ¡ponte flaco y sabroso para mi estofado!

Al día siguiente le llevó una torta de choclo que pesaba más de mil kilos y relamiéndose le dijo: come bien, patito hermoso ¡ponte flaco y sabroso para mi estofado!

Por fin llegó el día que el zorro estaba esperando.
Puso una pequeña olla en la nevera y salió alegremente a buscar su comida.

El tío zorro no comió estofado ese día pero mamá pato le preparó un almuerzo delicioso. “No he comido estofado de pato pero he hecho felices a los pequeñuelos”, pensó mientras volvía a casa.
“Tal vez mañana les prepare 100 apetitosos panes”.

Realización.

1. El animador invita a recordar el argumento del cuento, evitando caer en los detalles que destacan las cartas. Es bueno que participen todos los **niñ@s** en esta conversación
2. Reparte entonces las cartas una a cada **niñ@**, siempre boca abajo y con la advertencia de que no la lean hasta que todos los **niñ@s** tengan las suyas.
3. Unos **niñ@s** tendrán un párrafo y otros la frase. Se formarán entonces dos grupos uno a su derecha, quedando juntos los que tienen el párrafo y en otro grupo los que tienen que elegir compañeros. Realizado esto el animador concede unos minutos para que los miembros del segundo grupo elijan compañeros y formen las parejas.
4. Se debe procurar que todos los **niñ@s** queden emparejado. Si queda un descolgado se unirá a otros dos y formaran grupo de tres
5. Ya organizada las parejas el animador da paso a la reflexión de los **niñ@s**. Cada pareja leerá y releerá en voz baja su párrafo para comprobar si dice lo mismo que leyeron en el cuento o el cuento está modificado y en qué; que dice el cuento y qué debería decir la carta para ser fiel al texto.
6. Terminada la lectura se reúnen todos en torno al animador, cuidando que las parejas sigan unidas. Entonces cada pareja va expresando su descubrimiento y, al terminar todos su exposición, el animador revela la clave o verdad de cada párrafo y los **niñ@s** se darán cuenta de si han acertado o no.

Expresión. Dibuja y describe tú comida favorita y cuéntanos ¿cómo se prepara?

Análisis de la sesión: evalúe su papel en el juego, si ha sido paciente la estrategia ha sido aburrida o no, si ha puesto entusiasmo para alegrar a los **niñ@s**.

Segunda etapa

Juegos de expresión creadora.- Se busca adquirir y descubrir la capacidad para expresarse por medio del lenguaje escrito en forma creativa.

Sexta sesión

Jugando con los colores

Objetivos.

- Desarrollar la imaginación del **niñ@**
- Motivarlo a la creatividad
- Crear sus propios textos.

Motivación.- ¿Qué lío?

- Formar dos equipos
- Colocar seis círculos de colores paralelamente al grupo.
- Cada equipo envía un jugador para que realice el juego.

El animador dirige el juego dándole ordenes como: coloca tu mano derecha en el círculo rojo; tu pie izquierdo, en el azul; tu codo izquierdo, en el verde..... los demás estarán atento por que cuando cometa algún error o ya no pueda moverse más por la postura difícil en la que está, pierde y le da paso a otro compañero del equipo.

Materiales y medios necesarios

- Círculos de colores
- Papeles de colores atractivos

Estrategias de creación: juntado colores

- Cada niñ@ elige un papel de color, y completa con una oración comparando el color con algo que lo relacione, libremente. Por ejemplo:

Amarillo es
Amarillo es el color del trigo
Amarillo es el color del sol
Amarilla es una estrella en la noche

- Buscan matices para los colores, ¿cómo puede ser el amarillo? Por ejemplo:

Amarillo claro
Amarillo cobre
Amarillo ceniza
Amarillo ardiente
Amarillo fuego

- Crean expresiones a partir de un color por ejemplo:
Amarillo del trigo cortado
Amarillo del fuego encendido
- Al final todos leen sus creaciones y exponen en un cartel decorado por ellos mismos.

Séptima sesión

Rima la rima

Objetivos.

- Desarrollar la imaginación del niñ@
- Motivarlo a la creatividad
- Crear rimas

Motivación: Ensalada de frutas.

Sentados en círculo a cada jugador se le asigna el nombre de una fruta (máximo dos niñ@s podrán tener el mismo nombre). El animador narra una historia que contenga el nombre de frutas. Cuando se nombre una de la fruta los jugadores

correspondientes deben cambiarse de silla. El jugador que se quede sin silla pasará a dirigir el juego. Cuando se menciona la frase ensalada de frutas todos los participantes se cambian de puesto.

Materiales y medios necesarios

- Hojas, lápices de colores, y un lápiz
- Pizarra y tiza

Estrategia de creación. ¿Qué le pasa a las frutas?

1. Se le pide a los **niñ@s** que dibujen la fruta que más les guste
2. El animador dibujará en la pizarra sus frutas preferidas
3. El animador escribirá rimas con sus frutas preferidas contestándose a la pregunta ¿qué le pasa a las frutas? ejemplos: la sandía salió a pasear con su tía, la manzana es mi pana, la uva toca tuba, el mango baila tango.
4. Pedirle a los **niñ@s** que busquen palabras cuyo sonido terminal sea igual a la de su fruta y creen versos con rimas.
5. Al final todos leen sus creaciones y exponen en un cartel decorado por ellos mismos.

Octava sesión

Inventando monstruos

Objetivos.

- Desarrollar la imaginación del **niñ@**
- Motivarlo a la creatividad
- Canalizar sus temores

Motivación: Lectura del cuento: Donde viven los monstruos de Maurice Sendak

**Yo soy Barroso. Nací en Barrofolio
Y mi mamá es muy bonita se parece a mí.
Me gusta meterme en los cajones
de los niños. Los ensucio y me encanta
cuando los retan. Me alimento de barro
Aparezco en los días de lluvia**

**MONSTRUOS PAPANATAS
COME TAREAS.**

**Se vuelve loco con las tareas.
Por eso lo tengo guardado en mi
Almohada para que nadie lo vea**

**MONSTRUA LITERARIA
Esta es una monstrua literaria
Que nació de una monstrua y un
libro.
Por eso su nombre.**

Materiales:

- El cuento
- Papelógrafos con ilustraciones de monstruos con textos breves

Estrategia de creación: mi monstruo es monstruoso

1. Conversar acerca de los monstruos
2. Observan los papelógrafos con ilustraciones de los monstruos
3. Leen los textos de los papelógrafos.
4. El animador hará notar que los monstruos tienen papá, mamá, gustos, antojos, temores.
5. Los **niñ@s** crearán sus propios monstruos dibujándolos y poniéndoles un nombre y escribiendo sobre ellos
6. Montan una galería de monstruos, pegando sus creaciones en una pared o en pliegos de cartulinas.

SEGUNDO NIVEL

Para Cuarto y Quinto Año de Educación Básica.

CONTENIDO

Primera Etapa

ACERCAMIENTO AL LIBRO

Primera Sesión

- Objetivo: Entender la lectura
Material: Cuento “El día de campo de don chancho”
Motivación: Juego “el ahorcado”
Animación: Esto, ¿de quién es?

Segunda Sesión

- Objetivo: Ejercitar la atención en la lectura
Material: Cuento “El tigre y el ratón”
Motivación: Juego “el tigre y el ratón”
Animación: Antes o después

Tercera Sesión

- Objetivo: Desarrollar la memoria visual
Material: Cuento "No te rías Pepe"
Motivación: El que se ríe pierde
Animación: Se escaparon del libro

Cuarta Sesión

- Objetivo: Leer con profundidad
Material: Cuento "Cómo debo hacer para no olvidarte"
Motivación: Canción "Amigo"
Animación: Digo lo que pienso

Quinta Sesión

- Objetivo: Comprender lo leído
Material: Cuento "Tayron el horrible"
Motivación: Armar rompecabezas
Animación: De quién hablamos?

Segunda etapa

JUEGOS DE EXPRESIÓN CREADORA

Sexta Sesión: "Adivinando adivinanzas"

- Objetivo: Desarrollar la imaginación
Motivación: Concurso de adivinanzas
Estrategia: Inventando adivinanzas

Séptima Sesión: "Se me traba la lengua"

- Objetivo: Educar la pronunciación
Motivación: Jugando con traba lenguas
Estrategia: Creando traba lenguas

Octava Sesión: "Creando poemas"

- Objetivo: Familiarizarse con el lenguaje poético
Motivación: Volaron las palabras
Estrategia: Producción de poemas

Primera Sesión

Cuento: El día de campo de don Chancho

Autor: Keiko Kasza

Objetivos:

- Entender la lectura
- Saber distinguir unos personajes de otros
- Llegar a comprender cómo son los personajes

Motivación.- El ahorcado con el título del cuento. Se divide el grupo en dos equipos, luego el animador le presentará un cartel donde esté una o cuatro letra del cuento y rayas según el número de letras que contenga la palabra Ejemplo: E _ _ _ _ _ C _ _ _ _ _ D _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ O. Cada equipo por turno mencionará una letra y si pertenece al nombre del cuento se complementará el mismo, si el equipo no acierta en las letras perderá, por otra parte el animador dibujará a una persona y los elementos para ahorcarlo. Los que pierden tendrán cada uno de estos elementos y serán ahorcados.

Lectura del cuento

Animación: Esto ¿de quién es?

Material y medios necesarios:

- Un número importante de cartones en los que estén dibujadas distintas indumentarias y objetos aplicables a los diferentes personajes del libro leído:
- Objetos dibujados: flor, corbatín, espejo, sombrero, bastón, cola de zorro, pico de búho, lentes, libro, melena, cintillo, cola de cebra, lazo, colita de chancho.

Realización.

1. El animador, para refrescar la memoria de los **niñ@s**, recuerda algunos pasajes del cuento, sirviéndose de los que hacen los personajes.

2. Luego, va mostrando uno a uno los cartones con las prendas dibujadas, sin que los **niñ@s** digan todavía nada.
3. Cuando los **niñ@s** han asimilado los dibujos, que tendrán que ser distintos a como aparecen en el libro pero relacionados con cada personaje, el animador preguntará a cada niño o niña: de quién es esto?. El niño o la niña que acierta al relacionar la prenda u objeto y el personaje gana un punto.
4. Al final, la puntuación decidirá la atención con que ha leído el libro.

Expresión. Elaborar títeres

Análisis de la sesión: El animador debe analizar diversos factores de su responsabilidad: si los materiales estaban bien preparados, si ha tenido suficiente paciencia para esperar que los **niñ@s** relacionen dibujos con personajes. Si los **niñ@s** se han entusiasmado con el juego, etc.

Segunda Sesión

Cuento: El Tigre y el Ratón

Autor: Keiko Kasza

Objetivos de la sesión:

- Ejercitar la atención en la lectura
- Valorar el orden y el ritmo
- Propiciar la colaboración entre compañeros
- Dar importancia a las cuestiones que aparecen en el cuento.

Motivación: Juego el tigre y el ratón

Lectura del cuento

Animación.- Antes o después

Soy un ratón. Un ratoncito muy pequeño. Tigre, en cambio, es un tipo muy grande y fuerte. Somos muy buenos amigos. Aún así, teníamos un pequeño problema.

Cada vez que jugábamos a los vaqueros, tigre hacia de bueno y yo tenía que ser de malo

Tigre decía:

- El bueno siempre le gana al malo.

¿Qué podía hacer? Yo tan solo era un ratón muy pequeño.

Cada vez que tigre y yo compartíamos un bizcocho, tigre cortaba su pedazo mucho más grande que el mío.

Tigre decía:

- Qué bueno compartir, ¿verdad? ¿qué podía decir? Yo tan sólo era un ratón muy pequeño:

Cada vez que veía una flor que le gustaba mucho, me mandaba a recogerla.

Entonces tigre decía:

- ¿No es acaso hermosa la naturaleza?

¿Qué podría decir? Yo tan sólo era un ratón tan pequeño

Un día construí el castillo más grande que jamás hubiera construido.

- ¡Mira, tigre! – lo llamé emocionado.

Y Tigre dijo:

- Buen trabajo.

Luego saltó en el aire y destruyó mi castillo de un puntapié.

-¡Excelente, Tigre!
-Grité Ya no eres mi amigo. Es posible que yo sea un
ratón muy pequeño,
pero tú eres un grandulón muy malvado.
Estaba furioso y triste pero, sobre todo, estaba asustado.
Jamás le había gritado a tigre.

Cuando tigre me encontró, mi corazón se paralizó.
Pensé que me daría un puntapié de la misma manera
como se lo había dado a mi castillo.

-Vete, Tigre ¡no te tengo miedo! ¡déjame en paz! –
Grité-

Sin embargo, Tigre no había venido a pegarme. Había
reconstruido mi castillo y tan sólo quería mostrármelo.
Acepté ir a verlo, pero antes de hacerlo le dije:
-Aún así no soy tu amigo.

Tigre me preguntó después si quería jugar a los vaque-
ros. Dijo que yo haría de bueno y que él haría de malo.
Yo acepté.

Sin embargo, le dije:
- Aún así, no soy tu amigo.

Finalmente Tigre me preguntó si quería una flor.
Yo le señalé una, y Tigre, muy valientemente, decidió ir
por ella.

-Es posible, tan sólo posible, que vuelva hacer tu amigo-
le dije a Tigre, y él sonrió.

Luego Tigre me preguntó si quería que compartiéramos un bizcocho. Yo acepté.

Sin embargo, le dije que aún no era su amigo.

Desde entonces nos llevamos muy bien. Nos turnamos para todo y repartimos los bizcochos por la mitad.

Pero aún así tenemos un problema. ... ¡

¡un nuevo compañero de barrio!

Materiales o medios necesarios.-

Fichas o cartas en donde se habrá escrito acontecimientos textuales del cuento.

Realización.-

1. El animador entrega una carta o ficha a cada participante, procurando haberlas barajado bien para que se altere el orden de los párrafos que contienen. Los chicos no deben leerlas hasta que todos los jugadores tengan su carta. Entonces le conceden cinco minutos para que las lean en silencio.
2. Cuando cada chico sabe lo que está escrito en su carta, el animador indica al primero de la fila que lea en voz alta el párrafo que le ha correspondido.
3. A continuación lee su carta el chico que está a su lado. Si el pasaje que describe esta carta sucede en el libro antes que el del compañero que ha leído anteriormente, éste debe cederle el puesto y colocarse segundo.
4. Lee el tercero y debe decir si el texto que ha leído ocurre antes o después que el de sus compañeros. Si es anterior, éstos deben desplazarse y dejarle el primer sitio. Si ocurre después no deben moverse. Si la

escena es anterior a una y posterior a otra, deben dejarla en un lugar intermedio y proseguir la animación, hasta que todos hayan leído los párrafos y los chicos estén en el orden que ellos creen correcto.

5. Cuando todos estén convencidos, el animador pide silencio, les hace leer de nuevo las cartas y aún les puede dar oportunidad de cambiarse de sitio. Es entonces cuando debe decir si el orden es correcto o no.

Expresión.- Construyamos un castillo con cartones de medicinas y tubos de papel higiénico.

Análisis de la sesión.- En esta estrategia hay que estar muy atentos, porque el movimiento puede hacer perder el interés. Analice también si los párrafos han sido bien seleccionados o han resultado demasiados fáciles o, por el contrario, excesivamente difíciles.

Tercera Sesión

Cuento: No te rías Pepe

Autor: Keiko Kasza

Objetivos del taller:

- Desarrollar la memoria visual de los **niñ@s**
- Ayudarle a distinguir unos personajes de otros y las diversas situaciones, mediante la imagen.
- Estimular a los **niñ@s** para que gocen con los cuentos

Motivación: El que se ríe pierde

El animador explicará a los **niñ@s** que lanzará un objeto al aire y mientras este en el aire todos se reirán, cuando el objeto llegue al suelo tendrán que parar de reír y fingir que están muertos, luego el animador imitará ser un oso y los olfateará, los hurgará, y quienes se rían quedarán eliminados.

Lectura del cuento.

Animación: Se escaparon del libro

Materiales y medios necesarios.

- Láminas con imágenes del cuento para cada niño/a. (Anexo 1)
- Personajes y escenas de otros cuentos semejantes (Anexo 2)

Realización.

1. Terminada la lectura preguntará si les ha gustado el cuento, citando la acción de los personajes que salen en él. A la vez recogerá todos los libros.
2. Se reparten las láminas a cada uno con un personaje o una situación, se les explicará a los **niñ@s** que los personajes se escaparon del libro y se han juntado con otros que no estaban en el cuento.
3. Cada **niñ@** mostrará su lámina y podrá decir:
 - Si su personaje o escena está o no está en el cuento
 - Qué momento del cuento expresa su lámina

Expresión. Dibujar el personaje del cuento que elija con su respectivo nombre.

Análisis de la sesión.- Como recomendamos en todas las animaciones el animador debe hacer una autoevaluación de la sesión y preguntarse si logró la atención y el entusiasmo de los **niñ@s**, si las imágenes eran claras y expresivas.

Cuarta Sesión

Cuento: ¿Cómo debo hacer para no olvidarte?

Autor: María Fernanda Heredia

Objetivos:

- Leer con profundidad
- Enriquecer la propia lectura con el descubrimiento que hacen otros
- Compartir los sentimientos
- Encontrar los auténticos valores del libro

Motivación.- Canción amigo: Roberto Carlos.

Tú eres mi hermano
Del alma realmente el amigo
Que en todo camino y jornada
Estás siempre conmigo
Aunque eres un hombre
Aún tienes alma de niño
Aquel que me da su amistad,
Su respeto y cariño

Recuerdo que juntos pasamos
Muy duros momentos
Y tu no cambiaste por fuertes
Que fueran los vientos
Es tu corazón una casa
De puertas abiertas

A cada llegada
Me dices verdades
Con frases abiertas
Tú eres realmente él más cierto
De horas inciertas.

/NO PRECISO NI DECIR
TODO ESTO QUE TE DIGO
PERO ES BUENO ASI SENTIR
QUE ERES TÚ MI GRAN AMIGO.

Tu eres realmente el más cierto
En horas inciertas.

En ciertos momentos difíciles
Que hay en la vida
Buscamos a quien nos ayude
A encontrar la salida
Y aquella palabra de fuerza
Y de fe que me has dado
Me da la certeza que siempre
Estuviste a mi lado.
Tú eres mi amigo del alma
En toda jornada
Sonrisa y abrazo festivo

NO PRECISO NI DECIR
TODO ESTO QUE TE DIGO
PERO ES BUENO ASI SENTIR
QUE YO TENGO UN
GRAN AMIGO/

Me debo ir –dijo la golondrina-. Pronto llegará el invierno,
y debo alejarme antes de que el frío me alcance.

Era una decisión muy triste;

Durante varios meses,
la golondrina había compartido
su vida con la tortuga.

Habían llegado a ser grandes
Amigas; habían reído juntas,
habían comido juntas... ,
se habían acostumbrado
la una a la otra.

-¿Y volverás algún día?
-preguntó con aire de tristeza
La tortuga-

Espero hacerlo – dijo la golondrina -;
Si encuentro el camino de regreso
tal vez nos volvamos a ver;
pero, hasta que eso suceda, quiero
que sepas que no te olvidaré.
He disfrutado mucho del tiempo
que hemos compartido, eres una gran
Amiga y sé que te llevaré
siempre conmigo.

La tortuga se quedó pensativa por un largo rato y, finalmente dijo:
-no tengo muy buena memoria.
¿Cómo debo hacer para no olvidarte?

La golondrina sonrió y se tomó unos segundos para pensar.
-Es sencillo –le dijo mientras se arrancaba una pluma del ala de recha-: guarda esto contigo y cada vez que la mires,
Te acordarás de mí.

-Pero dijo la tortuga-
y si algún día esta pluma desaparece.... si me la roban o la pierdo,
¿cómo debo hacer para no olvidarte?

-Bueno, entonces mira la fuente en la que juntas hemos tomado agua por tantas ocasiones
Y te acordarás de mí.

-No quiero parecer pesimista.....
Pero qué pasará si algún día se seca la fuente, si tengo que buscar otro sitio para saciar mi sed. Discúlpame amiga golondrina, pero tengo miedo y sólo quiero saber
¿cómo debo hacer para no olvidarte?

La golondrina, sin darse por vencida le dijo:
-hay algo que nunca desaparecerá,
nunca te lo robarán y de quien jamás podrás escapar... cada vez que mires al cielo, acuérdate de mí, piensa que un día de él vine y hoy hacia él voy. Piensa que algún día, si la vida nos da la oportunidad, él me traerá de vuelta.

La golondrina, elevó sus alas, sonrió y desapareció en un inmenso, inmenso cielo azul.
Desde entonces, no faltan quienes piensan que la tortuga tiene algo de loca, porque en ocasiones se la puede ver, desde el amanecer hasta el ocaso. Sin despegar su vista del cielo.

Lectura del cuento:

Animación: Digo lo que pienso

Material y medios necesarios:

- Cartilla, en donde esté expresado el sentimiento de un personaje (por duplicado el texto)
- Pizarra, para apuntar en ella los resultados de cada pareja.
- Hojas para trabajo de sub - grupos

Realización.

1. El animador entrega a cada uno una cartilla en la que está expresado el sentimiento de un personaje.

2. Cada uno la lee en silencio. Como las cartillas estarán duplicadas, al terminar la lectura pide que se reúnan los que tienen el mismo texto.
3. Ya en parejas se concede un tiempo para que cambien opiniones y preparen la explicación que le darán a los demás.
4. Luego se pide a cada pareja que expongan sus criterios
5. El animador pregunta a todos si han salido las ideas y sentimientos del cuento o queda alguna que no ha salido. Esto da paso a un diálogo que puede resultar muy fructífero.

Expresión. Hacer una tarjeta para la persona que quieras más

Análisis de la sesión:

El animador debería reflexionar sobre cuál ha sido su papel durante el desarrollo de la estrategia. Ésta no está creada para que el animador lleve la contraria al participante, sino para dar la oportunidad al lector a que, por sí mismo –sin imposición de nadie – descubra el valor de los sentimientos que aparecen en el libro. De ahí la importancia de que omita sus propias opiniones sobre el tema.

Piense también si las propuestas estaban acertadas y claras en la hoja que ha dado a cada uno. Y también si ha sabido mantener la calma durante la sesión.

Quinta Sesión

Cuento: Tayron el horrible

Autor: Hans Wilhelm

Objetivos:

- Comprender lo leído.
- Dar importancia a los sentimientos y actitudes.
- Ejercitar la atención.

Motivación.- Divida a los niños en mini-grupos y entrégueles una figura de dinosaurio con el nombre desordenado y pídale que lo ordenen, gana el grupo

que arme primero el nombre del dinosaurio.

Tyrannosaurus (Tayron)

Alamosaurus (Dulcelina)

Anchiceratops (Fabián)

Dinosaurio abusador grande,
fuerte y muy peleador
(Tayron)

Pequeño dinosaurio que
vive en un bosque
pantanoso y era muy
amistoso. (Bonifacio)

Con tres cuernos en la
cabeza bonachón y
buen amigo acompañó
a Bonifacio desde su
enemigo (Fabián)

Quédate tranquilo
le dice a Bonifacio
con lo dulce que es
fácil saber ¿quién
es? (Dulcelina)

Dice que Tayron
no es más que un
farsante y le pide
a Bonifacio que lo
encare cuanto
antes (Estefano)

De la pelea
quedó muy
herido, pero
tuvo la ayuda de
todos sus amigos
(Bonifacio)

Lectura del cuento

Animación: ¿De quién hablamos?

Material y medios necesarios:

- Fichas en las que el animador escribirá un esbozo de cada personaje, procurando que sea expresivo y teniendo en cuenta sus sentimientos, sus actitudes y sus cualidades.

Realización. Preparado el material y leído el cuento, la estrategia se lleva a cabo de la siguiente manera:

- 1.-El animador habla con brevedad del argumento, solamente para recordar la obra a los participantes.
- 2.-Se reparte una carta, boca abajo, a cada chico, pidiendo que nadie la lea hasta que todos tengan la suya. Cuando todos tienen ya su carta en la mano, cada uno lee el contenido y piensa en la respuesta que debe dar.
- 3.-En este momento el animador pide al primer chico que lea su carta y, al terminar de leer, le pregunta: ¿De quién hablamos?. Entonces el niño debe dar su opinión. Así uno tras otro hasta lograr la participación de todos.
- 5.-Cuando han intervenido todos los asistentes, el animador pregunta, en general, qué personaje es el más atractivo, el más noble, el más generoso, etc. Con el fin de destacar las cualidades más importantes del ser humano.

Expresión. Realizaremos una adivinanza sobre tu dinosaurio favorito

Análisis de la sesión:

El animador debe evaluar el desarrollo de la animación, y si se destacaron o no, los valores que enriquecen al ser humano.

SEGUNDA ETAPA

Cuarto y quinto año de educación de básica

Expresión creadora:

Sexta sesión

Adivina adivinanzas

Objetivos:

- Desarrollar la imaginación del **niñ@**
- Habituarse a los **niñ@s** a recitar con buena entonación
- Crear sus propias adivinanzas y estimular la creación

Motivación: Concurso de adivinanzas

- El animador divide el grupo en dos filas, uno frente a otros, para que se pueda facilitar el cruce de preguntas.
- Reparte una tarjeta con una adivinanza a cada **niñ@** con la recomendación de que no la lean hasta que cada uno tenga la suya. Cuando termina el reparto da una señal a los participantes para que lean su tarjeta en silencio
- Entonces el animador les explica que en cada carta hay una adivinanza y que cada **niñ@** se la recitará al **niñ@** de la fila de enfrente, esperando que la adivine. Si el **niñ@** preguntado acierta se le asigna dos puntos al grupo, si no tiene la solución el grupo no ganará puntos

Dos niñas asomaditas
Cada una a su ventana
Lo ven y lo cuentan todo
Sin decir una palabra
(los ojos)

Oro parece
Plata no es
Quien no lo
adivine
Bien bobo es
(el plátano)

- Cuando el **niñ@** que ha sido preguntado termina, es él quien formula su adivinanza al mismo **niñ@** que le ha preguntado sirviéndose de la adivinanza que tiene en la mano
- Cuando todos los **niñ@s** han tenido ocasiones de preguntar y contestar, se contabilizan los puntos y se lo declara al grupo con mayor puntaje como los reyes de la adivinanzas.

Materiales y medios necesarios

- Tarjetas con adivinanzas para cada participante
- Pizarra
- Hojas

Estrategias de creación: Inventando adivinanzas

1. Después de jugar con las adivinanzas vamos a crearlas. Para ello, en este nivel decidimos hacer adivinanzas botánicas, porque la percepción de las frutas nos da mayor información para crear la adivinanzas.
2. Pasos a seguir para la construcción de las adivinanzas:
 - Escoge la fruta o verdura
 - Trata de definirla como si la vieras, olieras, tocaras y saborearas.
 - Compara y asóciala con la característica de otros objetos
 - Escríbela
 - Trata de darle forma a la adivinanza si es posible en verso
3. Exponer las creaciones

Análisis de la sesión.- El animador evalúa el esfuerzo de los **niñ@s** para crear la adivinanzas, y si su actuación y explicación fue la adecuada.

Séptima sesión

Se me traba la lengua

Objetivos

- Educar la pronunciación
- Enriquecer el lenguaje

- Crear trabalenguas
- Reír sin reírse de nadie

Motivación: Jugando con trabalenguas

Tipi, tape, tipi, tape,
Tipitape, tipitoón;
Tipitape, zapa, zapa,
Zapatero remendón

Pedro Pérez peña,
Pintor preciso,
Pinta puertas
Por poco precio.

Un tobillo en la mejilla,
La rodilla en la costilla.
Un nudillo en la patilla...
¡derechito a la camilla!

El hipopótamo hipo
Está con hipo
¿quién le quita el hipo
al hipopótamo hipo?

Paco Peco, chico
rico,
Le gritaban como
un loco
A su tío Federico
Y este dijo:
-¡poco a poco,
paco peco
poco pico!

Pío, pío, pajarero
Pajaritos pío, pío
Pían, pían,
pajarito.
Pío, pío pajarero
Pajarero pajaritos
Pajaritos
pajareros

A clavar clavos y clavitos
A plantar claveles y clavelitos
¿a clavar claveles?
¡no! ¡a clavar clavitos!

Corre, pollo renco;
Para, pollo renco.
Corre pollo renco;
Para, pollo renco,

Pepe Peña pela papa
Pica piña, pita un pito
Pica piña, pela papa.
Pepe peña.

Jacinta no pinta
No pinta con tinta
Con tinta no pinta
No pinta Jacinta

Pablito clavó un clavito.
Un clavito clavó Pablito
¿clavo grande o chiquito?
Un clavo chiquito como Pablito

Compadre cómpreme un coco
Compadre no compro coco
Porque como poco coco como
Poco coco compro

- Todos los **niñ@s** se colocan en círculos en torno al animador, este les explica que van a jugar con trabalenguas, que el juego consiste en decirlos muy de prisa y sin equivocarse y pronuciándolo bien. Que puede resultar divertido leerlo y equivocarse y le reparte un trabalenguas a cada uno.
- Les advierte que tendrán un tiempo para leerlo en silencio y, si quieren, pueden entrenarse en voz baja sin molestar al compañero.
- Se les entregará un pito y se les dirá que cuando lea su compañero el trabalenguas tendrán que pitar si dice mal una palabra, demasiado lento, pronuncia con los labios cerrados, repite una sílaba, cambia una palabra con otra; si lo ha leído correctamente todos tendrán que aplaudir.
- Cuando cada jugador ha leído su trabalenguas se termina el juego.

Materiales y medios necesarios

- Tantos trabalenguas rimados como **niñ@s** vayan a participar
- Silbatos
- Hojas y lápiz.

Estrategia de creación: Trata de crear un trabalenguas.

Crearemos trabalenguas individualmente siguiendo los siguientes pasos:

- Eligen alguna sílaba o conjunto de sílabas similares entre sí
- Buscan palabras que contengan esa sílaba
- Organizan las palabras de tal manera que tengan sentido
- Componen los trabalenguas
- Leen los trabalenguas y los exponen en carteleras.

Octava sesión

Creando poemas

Objetivos.

- Familiarizarse con el lenguaje poético
- Poner atención al ritmo y la musicalidad
- Descubrir la belleza de un poema
- Escribir un poema.

Motivación: Volaron las palabras

- El animador divide el grupo en subgrupos y reparte un poema a cada subgrupo, explica que del poema se han quitado algunas palabras; y deja un tiempo a cada subgrupo para que piensen en la palabra que podrían añadir.
- Concedido un tiempo les reparte las tarjetas que contienen palabras y añade que entre ellas pueden estar las palabras que hacen falta. Entrega a cada subgrupo cuatro tarjetas; si sus palabras no están entre ellas pueden intercambiar con otros subgrupos.
- Cuando los **niñ@s** tienen sus correspondientes palabras y saben donde

las pueden aplicar empezará la lectura en voz alta d
 hay alguna palabra mal colocada lo advertirá el anim
 que estén atento a las otras lectura por si descubren si al
 la tiene.

- Cuando todos han leído su poema concede unos minutos aún intercambiar palabras.
- Finalmente el animador lee los versos mal colocados para escriba en su poema la palabra correcta.

ateriales y medios necesarios

- Hojas con poemas diferentes al que se les habrán quitado tres pero dejando el espacio para que se note su fuga.

La rana loca

La rana chapotea en el lago
 Mientras el agua
 Sube que sube

La rana danza en la nube
 Mientras el agua
 Cae que cae

La rana no sabe que sube
 La rana no sabe que cae

Y a la nube no le cabe
 Que una rana loca
 Entre gota y gota
 Baile, cante y nade.

La rana loca

La rana chapotea en el
 Mientras el agua
 Sube que sube

La rana danza en la
 Mientras el agua
 Cae que cae

La rana no sabe que
 La rana no sabe que cae

Y a la nube no le cabe
 Que una rana
 Entre gota y gota
 Baile, cante y

Edgar Allan García
 (Ecuador)

Un pirata

Un pirata quiero ser
 Pero sin pata de palo,
 Sin parche tengo que ver
 Cuando vengan los escualos.

Nada de barba ni gancho,
 No quiero guerra ni escándalo,
 ¡al abordaje! No gritaré,
 seré más flaco que ancho.

No habrá tesoro enterrado
 Pues a nadie robaré,
 Como un ladrón muy honrado,
 Mi alcancía regalaré.

Un pirata

Un pirata quiero ser
 Pero sin pata de
 Sin parche tengo que ver
 Cuando vengan los escualos.

Nada de barba ni gancho,
 No quiero guerra ni escándalo,
 ¡al abordaje! No.....
 seré más flaco que
 No habrá tesoro enterrado
 Pues a nadie.....
 Como un ladrón muy.....
 Mi alcancía regalaré.

Edgar Allan García
 (Ecuador)

Un Día

Un día
 Una ola
 Que estaba
 Triste y sola
 Se puso
 A cantar,
 Y desde entonces
 Cantan todas
 Las olas del mar.

Un Día

Un día
 Una
 Que estaba
 Triste y
 Se puso
 A.....
 Y desde
 Cantan todas
 Las olas del

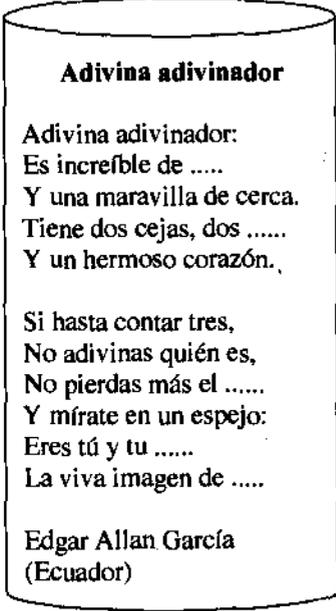
María Hortensia Lacau

Adivina adivinador

Adivina adivinador:
Es increíble de lejos
Y una maravilla de cerca.
Tiene dos cejas, dos orejas.
Y un hermoso corazón.

Si hasta contar tres,
No adivinas quién es,
No pierdas más el tiempo
Y mírate en un espejo:
Eres tú y tu reflejo
La viva imagen de Dios.

Edgar Allan García
(Ecuador)



Adivina adivinador

Adivina adivinador:
Es increíble de
Y una maravilla de cerca.
Tiene dos cejas, dos
Y un hermoso corazón.

Si hasta contar tres,
No adivinas quién es,
No pierdas más el
Y mírate en un espejo:
Eres tú y tu
La viva imagen de

Edgar Allan García
(Ecuador)

Caballito

Caballito sin crines,
Caballito de mar,
Dime si los delfines
Pueden llorar.

Dime si donde habítas,
Habita el colibrí;
Dime si hay sirenitas
De ajonjolí.

Dime si dan granadas
Los huertos del coral;
Dime si donde nadas
Dulce es la sal.

Caballito juguete,
Caballito arlequín,
¿Por qué vas sin juguete.
Soliandarín?

Caballito

Caballito sin crines,
Caballito de
Dime si los
Pueden llorar.

Dime si donde habitas,
Habita el colibrí;
Dime si hay
De ajonjolí.

Dime si dan granadas
Los huertos del;
Dime si donde nadas
Dulce es la sal.

Caballito juguete,
Caballito.....
¿Por qué vas sin juguete.
Soliandarín?

Mirta Aguirre
(Cuba)

Comelones

Dulce de mora
Para Eleonora.

Pudín de pan
Para Julián.

Queso y jamón
Para Ramón.

Jalea de fresa
Para Teresa.

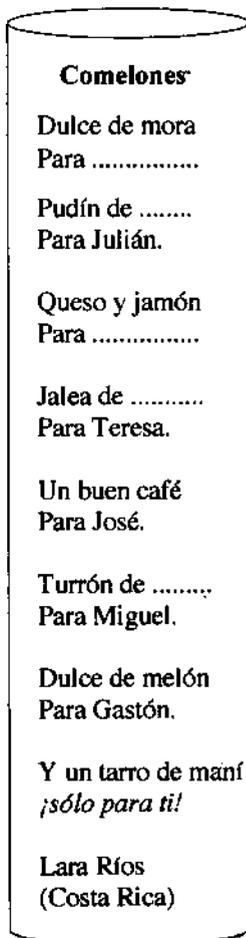
Un buen café
Para José.

Turrón de miel
Para Miguel.

Dulce de melón
Para Gastón.

Y un tarro de maní
¡sólo para ti!

Lara Ríos
(Costa Rica)



Estrategia de creación. Buscaremos la producción de poemas a partir de una estructura lingüística dada.

El procedimiento para la creación de poesías será:

1. Presentación del poema:

Si yo fuera

Si yo fuera un delfín
Nadaría muy rápido
Me divertiría con la gente
Y sería feliz

Si yo fuera una foca
Jugaría a la pelota
Comería pescados
Y no sería perezosa

Pero si fuera un tiburón
No me comería a nadie
Me volvería amable
Y me pondría a hablar.

Alegrías

Un cuento
Una ventana abierta.
Un beso. El sol
La arena de la playa.
Contar estrellas.
Descubrir de repente
Esa música maravillosa
Que una vez oímos en sueños.

Jugar al tesoro escondido.
Probar una guayaba
Fragante y pulposa.
Encontrar aquella flor
Que guardamos hace tiempo
Entre las páginas de un libro.
Mojarse en la lluvia.
Bailar, soñar.
Pintar con tiza en las aceras.
La mano cálida de un amigo.

2. Análisis de la estructura poética: (ritmo, rima, verso)
3. Imaginar lo que quisiéramos ser en el caso poesía uno y lo que haríamos si nos convirtiésemos en eso que soñamos. Y en la dos recordemos nuestras mayores alegrías. Finalmente escribirla.
4. Leemos y compartimos lo creado y lo compilamos en una poesía colectiva, tomando en cuenta la estructura poética.

Análisis de sesión.- Las sesiones de taller literario en donde se inclúyen poesías requieren más atención por parte del animador. Examine con seriedad como ha conducido la sesión y apunte lo que debía enmendar para otro taller.

TERCER NIVEL

Para Sexto y Séptimo Año de Educación de Básica.

CONTENIDO

Primera Etapa

ACERCAMIENTO AL LIBRO

Primera Sesión:

Objetivo: Educar la memoria
Material: Cuento "Choco encuentra una mamá"
Motivación: Juego "cara y gesto"
Animación: ¿Están o no están?

Segunda Sesión:

- Objetivo: Ejercitar la atención en la lectura
Material: Cuento "El día de campo de don chanco"
Motivación: Juego "el pasa pasa"
Animación: Antes o después

Tercera Sesión:

- Objetivo: Profundizar en la lectura
Material: Cuento "No te rías Pepe"
Motivación: El que se ríe pierde
Animación: El combate

Cuarta Sesión:

- Objetivo: Leer con profundidad
Material: Cuento "Tranquila tragaleguas"
Motivación: Juego "adivina por mímicas"
Animación: ¿Cuántas cosas hay?

Quinta Sesión:

- Objetivo: Descubrir sentimientos y actitudes
Material: Cuento "Un pasito, otro pasito"
Motivación: Juego "déjate guiar"
Animación: ¿Por qué?

Segunda etapa

JUEGOS DE EXPRESIÓN CREADORA

Sexta Sesión: "Adivinando adivinanzas"

- Objetivo: Desarrollar la imaginación
Motivación: Concurso de adivinanzas
Estrategia: Inventando adivinanzas

Séptima Sesión: "Se me traba la lengua"

- Objetivo: Educar la pronunciación
Motivación: Jugando con traba lenguas
Estrategia: Creando trabalenguas

Octava Sesión: "Creando poemas"

Objetivo: Familiarizarse con el lenguaje poético

Motivación: Volaron las palabras

Estrategia: Producción de poemas

PRIMERA SESIÓN

Cuento: Choco encuentra una Mamá

Autor: Keiko Kasza.

Objetivos

- Entender la lectura.
- Emocionarnos con lo que los personajes nos hacen vivir.
- Educar la memoria.
- Fomentar el discernimiento.

Motivación: cara y gesto.- Se divide el grupo en dos equipos, cada equipo recibirá un sobre que contenga cinco nombres de animales que estén en el cuento, cada equipo elegirá un representante que imitará con gestos, movimientos, caras, ademanes, los animales que estén en el cuento. La imitación será alternadamente, el equipo contrario tratará de adivinar que animal es en un tiempo de 30 segundos.

Lectura del cuento

Animación: ¿Están o no están?

En esta estrategia se pretende encontrar los elementos, incluso secundario del cuento que se ha leído.

Materiales y medios necesarios:

- Una hoja con la lista de los elementos con los que se va a jugar
- Pizarra, tiza o marcadores líquidos
- Lista de elementos

Estrategia: ¿están o no están?

Marque con una cruz los elementos que aparecen en el cuento.

- Un pájaro grande
- un pájaro pequeño
- una cebra
- un camello
- una foca
- una morsa
- un conejo
- una tortuga
- un elefante
- una jirafas
- una tortuga
- un árbol de naranjas
- una señora osa
- un chancho
- un árbol de manzanas
- un cocodrilo
- un lagarto
- un rinoceronte
- un hipopótamo
- un pastel de manzana

Realización.

El juego consiste en presentar una lista con los elementos reales que se citan en cuento y otros inventados por el animador

1. El animador reparte la hoja con la totalidad de los elementos a cada uno de los participantes luego le da tiempo para leerla en silencio.
2. Cuando se supone que los **niñ@s** han asimilado la lista, se les pide que marquen con una cruz los elementos que aparecen en el cuento.
3. Una vez terminada de marcar la lista, cada uno dice en voz alta los personajes que están.
4. El animador copiará en la pizarra los elementos enumerados y los **niñ@s** deberán argumentar la veracidad de cada respuesta.
5. Puesto en claro lo que están y los que no están se termina la estrategia.

Expresión: Dibuja lo que más te gustó del momento en que se conocieron Choco y la señora Oso

Análisis de la sesión. El animador debe evaluar el desarrollo de la sesión empezando por su propia actuación y el cumplimiento de los objetivos, además les preguntará a los alumnos que fue lo que más le gustó del cuento.

SEGUNDA SESIÓN

Cuento: El día de campo de don chanco.

Autor: Keiko Kasza.

Objetivos de la sesión:

- Ejercitar la atención en la lectura
- Valorar el orden y el ritmo
- Educar la colaboración entre compañeros
- Dar importancia a las cuestiones que aparecen en el cuento.

Motivación: Juego del pasa pasa.- El facilitador le pedirá a los **niñ@s** que se sienten en círculo y entregará un objeto e indicará que debe de pasar de mano en mano cuando él diga pasa pasa, en el momento que mencione la palabra alto y el jugador que se quede con el objeto perderá, el facilitador le dirá una adivinanza y tendrá que acertar, si no acierta los demás compañeros le ayudarán.

Rosada café o negro
talvez
Lo que no hay duda
Es que en fritada
Rico es

Tengo gran melena
Y de la selva
Todos dicen
Que soy el rey

Un perro puedo parecer
Pero debes cambiar
Zo por pe

Parezco un
caballo
Pero soy rayada

Lectura del cuento

Animación.- Antes o después

Era un día perfecto para ir al campo. Don chanco se arregló con esmero. Quería visitar a la señorita Cerda e invitarla a pasar un día en el campo.

“¡Espero que diga que sí!”, pensó Don Chanco, y para impresionarla decidió llevarle una flor que había cortado por el camino.

Rumbo a casa de la señorita Cerda se encontró con su amigo Zorro. Cuando Zorro supo del día de campo, le dijo: ¿Puedo darte un buen consejo? Ponte mi hermosa cola.

¿Te das cuenta? Ahora te ves mucho más audaz. A la señorita Cerda le va a gustar—dijo Zorro. Don chancho le agradeció el consejo.

Después se encontró con su amigo León. Cuando León supo del día de campo, le dijo:

¿Puedo darte un buen consejo? Ponte mi hermosa melena.

¿Te das cuenta? Ahora pereces mucho más valiente – dijo León – A la señorita cerda le va a gustar.

Después se encontró con su amiga Cebra.

Cuando cebra supo del día de campo, le dijo:

¿Puedo darte un buen consejo? Ponte mis hermosas rayas.

¿Te das cuenta? Ahora te ves mucho más elegante – A la señorita Cerda le va a gustar dijo Cebra.

Don chancho estaba muy agradecido; nunca se había sentido tan guapo.

Finalmente llegó a casa de la señorita Cerda y golpeó la puerta.

-Buenos días. Vengo a invitarte a un día de campo.

----dijo Don Chancho. -¡Qué horror! - gritó -- ¡qué monstruo tan horrible! Si no te vas inmediatamente, llamaré a Don Chancho y él se hará cargo de ti.

Don Chanchito dio la media vuelta y corrió a devolverle la cola a Zorro, la melena a León y las rayas a Cebra. Después fue nuevamente a casa de la señorita Cerda y golpeó a la puerta.

-- Buenos días. Vengo a invitarte a un día de campo ---le dijo. --- ¡Chanchito!---- gritó ella ¡qué gusto me da verte! Hace apenas un instante había un monstruo horrible aquí. ¡Claro que me encantaría acompañarte al campo!

Durante todo el camino la señorita Cerda habló del monstruo que la había visitado. Don Chanchito la escuchó atentamente pero guardó muy bien su secreto. ¡No dijo ni pío! ¿Cómo iba a desilusionar a la señorita Cerda?

Materiales o medios necesarios.- Fichas o cartas en donde se habrá escrito acontecimientos textuales del cuento.

Realización.-

1. El animador entrega una carta o ficha a cada participante, procurando haberlas barajado bien para que se altere el orden de los párrafos que contienen. Los chicos no deben leerlas hasta que todos los jugadores tengan su carta. Entonces le conceden cinco minutos para que las lean en silencio.
2. Cuando cada chico sabe lo que está escrito en su carta, el animador indica al primero de la fila que lea en voz alta el párrafo que le ha correspondido.
3. A continuación lee su carta el chico que está a su lado. Si el pasaje que describe esta carta sucede en el libro antes que el del compañero que ha leído anteriormente, éste debe cederle el puesto y colocarse segundo.

4. Lee el tercero, y debe decir si el texto que ha leído ocurre antes o después que el de sus compañeros. Si es anterior éstos deben desplazarse y dejarle el primer sitio. Si ocurre después no deben moverse. Si la escena es anterior a una y posterior a otra, deben dejarla en un lugar intermedio y proseguir la animación, hasta que todos hayan leído los párrafos y los chicos estén en el orden que ellos creen correcto.
5. Cuando todos estén convencidos, el animador pide silencio, les hace leer de nuevo las cartas y aún les puede dar oportunidad de cambiarse de sitio. Es entonces cuando debe decir si el orden es correcto o no.

Expresión.- Elaborar mascarar de los personajes del cuento, luego dramatizar el cuento

Análisis de la sesión.- En esta estrategia hay que estar muy atentos, porque el movimiento puede hacer perder el interés. Analice también si los párrafos han sido bien seleccionados o han resultado demasiados fáciles o, por el contrario, excesivamente difíciles.

TERCERA SESIÓN

Cuento: No te rías Pepe

Autor: Keiko Kasza

Objetivos del taller:

- Profundizar en la lectura
- Aprender a valorar lo que tiene importancia en el cuento
- Descubrir lo que pasa inadvertido y sin embargo juega un papel

Motivación: El que se ríe pierde.

Con esta estrategia se busca que los **niñ@s** se familiaricen con los libros. El animador explicará a los **niñ@s** que lanzará un objeto al aire y mientras esté en el aire todos se reirán, cuando el objeto llegue al suelo tendrán que parar de reír y fingir que están muertos, luego el animador imitará ser un oso y los olfateará, los hurgará, y quienes se rían quedarán eliminados.

Lectura del cuento.

Animación: Combate

Materiales y medios necesarios.

- Exclusivamente dos ejemplares del cuento, necesario para la lectura por parte de **niñ@s**.
- Cuaderno, plumas y pizarras.

Realización.

1. Después de la lectura del cuento el animador les pide que se formen dos equipos con el mismo número de **niñ@s** en cada uno y entre ellos elijan un portavoz
 2. Deben ponerle un nombre al equipo y elaborar una barra para el mismo.
 3. Leerán el cuento y elaborarán cinco preguntas.
 4. El animador reúne a los dos equipos que se colocarán uno frente a otro
 5. El animador se sitúa entre los dos grupos de árbitro.
 6. El juego empieza así
- Un jugador del equipo A pregunta a uno del equipo B. Si éste contesta (ha de ser respuesta personal y acierta, el animador apunta en la pizarra dos puntos a favor del equipo B. Si no tiene idea de la pregunta pide ayuda, dirigiéndose a su equipo. Entonces puede contestar el portavoz; o este señala a otro participante que tenga la contestación adecuada. En este caso el animador apunta un solo punto al equipo B. Si a pesar de la ayuda no hay repuesta válida se apunta un cero al equipo B.
 - Pasa el turno entonces al niño/a interrogado del equipo B para formular una pregunta al mismo jugador que le ha preguntado a él. El animador anotará el resultado en la pizarra. Así transcurre la animación hasta que todos los niños/as de uno y otro equipo han tenido la ocasión de preguntar y ser preguntados.

- Cuando han terminado los dos equipos, el árbitro lee la puntuación que ha conseguido cada uno. Entre otras cosas la puntuación final puede indicar mejor lectura del libro por parte del equipo ganador o mejor habilidad para preguntar

Expresión. Escribe los momentos más divertidos de tu vida.

Análisis de la sesión.- Como recomendamos en todas las animaciones, el animador debe hacer una auto evaluación de la sesión y preguntarse si logró la atención y el entusiasmo de los **niñ@s**, si el juego les motivó, si las preguntas estuvieron bien elaboradas. Piense también si su conocimiento del cuento cómo animador le ha permitido ser justo como árbitro.

CUARTA SESIÓN

Cuento: Tranquila Tragaleguas

Autor: Michael Ende.

Objetivos:

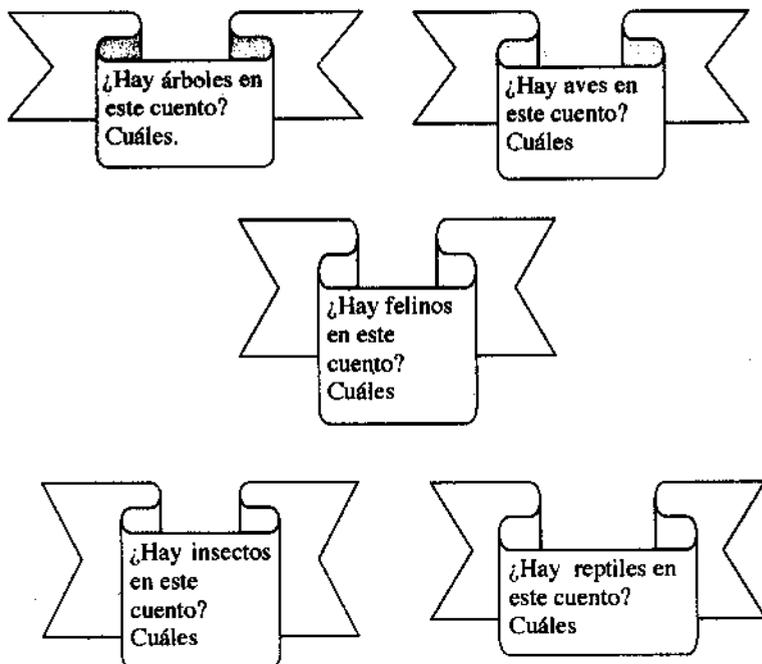
- Comprender lo que se lee
- Dar importancia al entorno
- Acostumbrar al **niñ@** el papel que juegan las cosas secundarias.

Motivación.- Juego adivina por mímicas, ¿Qué animal es?.

Dividir el grupo en dos equipos, se entregará a cada equipo un sobre con el nombre de cinco animales que estén en el cuento, cada equipo elegirá un representante que sea bueno en expresión corporal, alternadamente los representantes tendrán que hacer las mímicas del animal correspondiente y el equipo contrario tendrá que adivinarlas ganando puntos quienes adivinen.

Lectura del cuento

Animación: ¡Cuántas cosas hay!



Material y medios necesarios:

- Cartas en donde se escribirán una clasificación diferente en forma interrogativa.

Realización.

1. El animador resume el libro con la participación de los **niñ@s**.
2. A continuación les explica que en un cuento a veces se necesitan cosas, que sin ser muy importantes, juegan un papel en la narración y la embellecen: plantas, flores, animales..... y les dice que entre todos van a descubrirlas en el cuento que han leído. Para conseguirlo reparte una carta a cada **niñ@**. Cuando han terminado el reparto pide que cada uno lea su carta en silencio y piense qué puede contestar a la pregunta que tiene escrita.
3. Pasado un tiempo el animador pide al prim**niñ@** de su derecha que

lea su carta. Entonces pregunta a los demás si la carta que tienen dice lo mismo. Si hay dos o tres **niñ@s** con la misma clasificación, se agrupan para, juntos encontrar las repuestas.

4. Llegado este momento, se concede a los grupos unos momentos para que piensen juntos y descubran las cosas que hay de las especies que le han correspondido. Terminado el tiempo pregunta el animador: hay insecto en este libro?, o cualquier otra pregunta de la especie catalogada. Los chicos que tienen esa carta contestan lo que han encontrado. Cuando han terminado su repuesta, el animador pregunta por otra clasificación, hasta que cada **niñ@** o grupo haya contestado a la pregunta de su carta.
5. Terminada la participación de todos, el animador añadirá las cosas que han quedado olvidada y que pueden descubrirse en el libro.

Expresión. Elaborar una invitación a la boda del rey

Análisis de la sesión: Analice si llevó con viveza la estrategia y supo hacerla alegre .

QUINTA SESIÓN

Cuento: Un pasito otro pasito

Autor: Tommy de Paola

Objetivos:

- Profundizar en la lectura
- Descubrir los sentimientos y las actitudes de los personajes

Motivación.- Juego déjate guiar.- El animador les pide a los participantes que se tomen en pareja y luego le explica que uno de los dos se tiene que ubicar una venda en los ojos y el otro compañero tendrá que guiarlo, después se realiza lo contrario. Terminado el juego se analizará realizando las siguientes preguntas.

¿Por qué el abuelo le enseñó a su nieto a llamarlo Nacho?

¿Por qué al poner el taco del elefante Nacho estornudaba?

¿Por qué Ignacio no podía dormir cuando su abuelo estaba enfermo?

¿Por qué Ignacio se asustó cuando su abuelo ya estaba en su casa enfermo?

¿Por qué Ignacio le pedía a su abuelo que le cuente como le enseñó a caminar?

¿Por qué crees que Nacho se recuperó?

¿Por qué Ignacio creía que su abuelo lo reconocía?

¿Cómo se sintió cuando estaba vendado? ¿Cuáles fueron los temores que sintieron? ¿Qué sintió cuando era guiado? ¿Qué sintió cuando guiaba? El animador puede realizar otras preguntas según el momento.

Lectura del cuento:

Animación: ¿Por qué?

Material y medios necesarios.

- Fichas para cada participante en la que constará una pregunta.
- Las preguntas estarán relacionadas con el modo de pensar o de actuar de los personajes del cuento, favoreciendo los aspectos psicológicos y de conductas.
- Las fichas empezarán preguntando ¿por qué?.

Realización:

1. El animador recuerda brevemente el argumento del libro, sin incidir en lo que es materia de preguntas.
2. El animador reparte a cada niño/a una ficha, con la advertencia de que no deben leerla hasta que cada participante tenga la suya. Cada niño/a lee su ficha en silencio. Puede darse el caso de que él no sepa su pregunta o no recuerde el pasaje del libro que refleja, podrá hablar con los compañeros de la izquierda o el de la derecha.
3. El animador pide que cada niño/a lea su ficha. Una vez leída, le invita a contestar. Si el participante no tiene respuesta, pregunta en voz alta si alguien quiere contestarla.
4. A continuación propone un pequeño coloquio en el que se conversará no más de ocho a diez minutos.

Expresión: Recordar y dibujar el momento más emocionante que pasaste con un familiar y ponle un nombre o título.

Análisis de la sesión: El animador debe analizar diversos factores de su responsabilidad, si los materiales estaban bien preparados, si se cumplieron los objetivos planteados .

SEGUNDA ETAPA

Sexto y Séptimo año de educación de básica

Expresión creadora:

Sexta sesión: adivina adivinanza

Objetivos:

- Desarrollar la imaginación del **niñ@**
- Habituarse al **niñ@** a recitar con buena entonación
- Crear sus propias adivinanzas y estimular la creación

Motivación: Concurso de adivinanzas

- El animador divide el grupo en dos filas, unos frente a otros, para que se pueda facilitar el cruce de preguntas.
- Reparte una tarjeta con una adivinanza a cada **niñ@** con la recomendación de que no la lean hasta que cada uno tenga la suya. Cuando termina el reparto da una señal a los participantes para que lean su tarjeta en silencio.
- Entonces el animador les explica que en cada carta hay una adivinanza y que cada **niñ@** se la recitará al de la fila de enfrente, esperando que la adivine. Si el **niñ@** preguntado acierta se le asigna dos puntos al grupo, si no tiene la solución el grupo no ganará puntos.
- Cuando el **niñ@** que ha sido preguntado termina, es el quien formula su adivinanza al mismo **niñ@** que le ha preguntado sirviéndose de la adivinanza que tiene en la mano.
- Cuando todos los **niñ@s** han tenido ocasión de preguntar y contestar, se contabilizan los puntos y se declara al grupo con mayor puntaje como los reyes de la adivinanzas.

Materiales y medios necesarios

- Tarjetas con adivinanzas para cada participante
- Pizarra
- Hojas

A pesar de tener patas
Yo no me puedo mover.
Llevo la comida encima
Y no puedo comer.
(la mesa)

Salgo de la sala,
Voy a la cocina,
Meneando la cola
Como una gallina.
(la Escoba)

Don niños en
un balcón,
Bailan al
mismo son.
(los ojos)

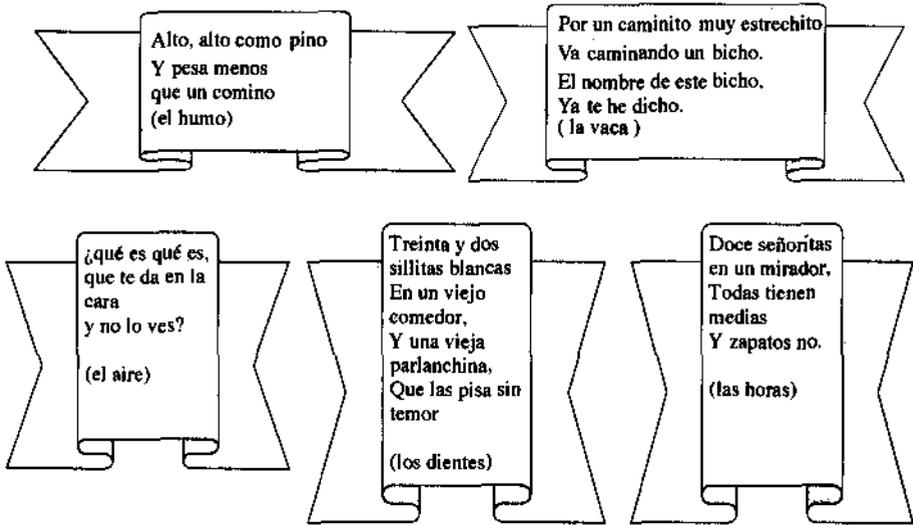
Yo conozco
doce hermanas,
Que viven en
gran unión.
Siete grandes,
cuatro chicos,
Y un pequeño
regalón
(los meses)

Pérez anda,
Jil camina.
Tonto es quien
no adivina
(el perejil)

Dos niñas a la
par
Que no se
pueden mirar.
(los ojos)

Somos cinco
hermanitos
Que andamos
siempre juntitos
(los dedos)

Dos
compañeras,
Van al
compás,
Con los pies
delante
Y los dos atrás
(las tijeras)



Estrategias de creación: Inventando adivinanzas

- 1.Después de jugar con las adivinanzas vamos a crearlas. Para ello, en este nivel decidimos hacer adivinanzas botánicas, porque la percepción de las frutas nos da mayor información para crear las adivinanzas.
- 2.Pasos a seguir para la construcción de las adivinanzas:
 - Escoge la fruta o verdura
 - Trata de definirla como si la vieras, olieras, tocaras y saborearas.
 - Compara y asóciala con la característica de otros objetos
 - Escríbela
 - Trata de darle forma a la adivinanza si es posible en verso
- 3.Leer y exponer las creaciones.

Análisis de la sesión.- El animador evalúa el esfuerzo de los **niñ@s** para crear las adivinanzas, y si su actuación y explicación fue la adecuada.

Séptima sesión: Se me traba la lengua

Objetivos

- Educar la pronunciación
- Enriquecer el lenguaje

- Crear trabalenguas
- Reír sin reírse de nadie

Motivación: jugando con trabalenguas

- Todos los **niñ@s** se colocan en círculos al entorno del animador, este les explica que van a jugar con trabalenguas, que el juego consiste en decirlos muy deprisa y sin equivocarse y pronunciándolo bien. Que puede resultar divertido leerlo y equivocarse y le reparte un trabalenguas a cada uno.
- Les advierte que tendrán un tiempo para leerlo en silencio y, si quieren, pueden entrenarse en voz baja sin molestar al compañero.
- Se les entregará un pito y se les dirá que cuando lea su compañero el trabalenguas tendrán que pitar si dice mal una palabra, demasiado lento, pronuncia con los labios cerrados, repite una sílaba, cambia una palabra con otra; si lo ha leído correctamente todos tendrán que aplaudir.
- Cuando cada jugador ha leído su trabalenguas se termina el juego.

Materiales y medios necesarios

- Tantos trabalenguas rimados como **niñ@s** vayan a participar
- Silbato
- Hojas y lápiz

Bruno, el bromista
Bromea con Brenda
Abrocha un broche
En la brocha
Brilla en la brocha
El broche de bruno

Si cien sierras aserraran
Cien cipreses, seiscientas
Sierras aserrarán
Seiscientos cipreses.

El cielo está enladrillado,
¿Quién lo desenladrillará?
El desenladrillador
Que lo desenladrille
¡Buen desenladrillador será!

Busca el bosque Francisco,
Un vasco bizco muy brusco
Y al verlo, le dijo un chusco:
¿busca el bosque, vasco bizco?

Guerra tenía una perra
Y Parra tenía una perra,
Y la perra de Parra
Mordió la Parra de guerra

Compré pocas copas,
Pocas copas compré
Como compré pocas copas
Pocas copas pagué

Nadie silba como Silvia silba
Porque él que silba como Silvia
silba.
Silvia le enseña a silbar.

Sí camarón comemos
Y nos encamaronamos,
Como nos
desencamaronaremos.

Yo no quiero que tú me quieras
Porque yo te quiero a ti,
'Queríéndome' o sin quererme
Yo te quiero por que sí

Cuando cuentes cuentos
Cuenta cuantos cuentos cuentas
Porque si no cuentas cuantos cuentos
cuentas
Nunca sabrás cuantos cuentos cuentas
tú.

Poquito a poquito,
Copete empaqueta,
Poquitas copitas,
En este paquete.

Tres tristes tigres,
Trazaron tres tazas de trigo,
En un trigal.

Estrategia de creación: Trata, trata de crear un trabalenguas

1. Crearemos trabalenguas individualmente siguiendo los siguientes pasos:

- Eligen alguna sílaba o conjunto de sílabas similares entre si
- Buscan palabras que contengan esa sílaba
- Organizan las palabras de tal manera que tengan sentido
- Componen los trabalenguas
- Leen los trabalenguas y los exponen en carteleras

OCTAVA SESIÓN.

Creando poemas

Objetivos.

- Familiarizarse con el lenguaje poético
- Poner atención al ritmo y la musicalidad
- Descubrir la belleza de un poema
- Escribir un poema.

Motivación: Volaron las palabras

- El animador divide el grupo en subgrupos y reparte un poema a cada subgrupo. Explica que se han suprimido algunas palabras del poema; y deja un tiempo a cada subgrupo para que piensen en la palabra que podrían añadir.
- Concedido un tiempo les reparte las tarjetas que contienen palabras y añade que entre ellas pueden estar las palabras que hacen falta. Entrega a cada subgrupo cuatro tarjetas; si sus palabras no están entre ellas pueden intercambiar con otros subgrupos.
- Cuando los **niñ@s** tienen sus correspondientes palabras y saben donde las pueden aplicar, empezará la lectura en voz alta de cada poema; si hay alguna palabra mal colocada lo advertirá el animador, diciéndole que estén atento a las otras lecturas por si descubren si algún compañero la tiene.
- Cuando todos han leído su poema se concede unos minutos por si quieren aún intercambiar palabras.
- Finalmente el animador lee los versos mal colocados para que cada una escriba en su poema la palabra correcta

Materiales y medios necesarios

-Hojas con poemas diferentes al que se les habrán quitado tres palabras pero dejando el espacio para que se note su fuga

Mi sombra

Mi sombra me sigue,
Mi sombra me atrapa,
Mi sombra se encoge,
Mi sombra se alarga,

Me imita y se esfuma,
Se dobla y se agranda
Y baja cuando subo
Y sube cuando bajo

Y sin ningún trabajo
Es dinosaurio o nube,
Es gigante o enano
Y está donde ya estuve.

Sombra que prolongas
La noche en el día,
Ahí donde te pongas
Eres mi otra y la misma,

Sombra que asombras
Bajo sombrero o sombrilla,
Dime en silencio, hermana,
Dime, ¿por qué no brillas?

Mi sombra

Mi sombra me sigue,
Mi sombra me atrapa,
Mi sombra se encoge,
Mi sombra se

Me imita y se esfuma,
Se dobla y se agranda
Y baja cuando subo
Y sube cuando

Y sin ningún trabajo
Es dinosaurio o nube,
Es o enano
Y está donde ya estuve.

Sombra que prolongas
La en el día,
Ahí donde te pongas
Eres mi otra y la misma,

Sombra que asombras
Bajo o sombrilla,
Dime en silencio, ,
hermana,
Dime, ¿por qué no brillas?

Edgar Allan García

La luna

A los niños cambia de cuna
Y a los viejos la fortuna

Cambia la mirada del puma
Y la flor de la aceituna

Del mar cambia la espuma
Y el leve rumor de la laguna

Cambia la brisa inoportuna
Y los senderos de la bruma

Crece sin explicación alguna,
Lo cambia todo y se esfuma.

Mas, preguntemos todos a una,
¿Solo a la luna no cambia la luna?

La luna

A los niños cambia de cuna
Y a los la fortuna

Cambia la mirada del puma
Y la de la aceituna

Del mar cambia la espuma
Y el leve rumor de la laguna

Cambia la brisa inoportuna
Y los senderos de la

Crece sin explicación alguna,
Lo cambia todo y se

Mas, preguntemos todos a una,
¿solo a la luna no cambia la?

Edgar Allan García
(Ecuador)

Hechizo para deshechizarme

Si un día pierdes el juicio
A causa de un maleficio.
A nadie pidas permiso
Para invocar este hechizo:

Polvo de estrellas
Espuma de mar
Vientos polares
Aurora boreal

Si dices estas sandeces
Es posible que en un...
Y las repites mil veces
Te sientas bien otra vez
¡Tal vez!

Hechizo para deshechizarme

Si un día pierdes el juicio
A causa de un
A nadie pidas permiso
Para invocar este

Polvo de estrellas
Espuma de
Vientos polares
Aurora boreal

Si dices estas sandeces
Y las repites mil
Es posible que en un
Te sientas bien otra vez...
¡tal vez!

Irene Vasco
(Colombia)

Siete más uno

Siete relojes,
Siete semillas,
Siete pelotas
Una sombrilla

Siete brujas,
Siete pañuelos.
Siete dedos
Y un caramelo

Siete conejos
Siete alfileres.
Siete enanitos
¡ y Blanca Nieves!

Dora Alonso
(Cuba)

Siete más uno

Siete relojes,
Siete
Siete pelotas
Una

Siete
Siete pañuelos.
Siete dedos
Y un

Siete conejos
Siete alfileres.
Siete
¡ y Blanca Nieves!

Dora Alonso
(Cuba)

¿Me arriban?
 Si lo toco el timbre
 ¿Dónde sudarán?
 Brujas sin dientes,

En cada palabra
 Brotan embrujos
 ¡Patas de capra!
 ¡Apracabera!

Y las medidas rotas,
 Con los brazos largos
 Brujotas

Brujas, brujiotas,
 Brujotas brujiotas.

Arise! Muzante

¿Me arriban?
 Si lo toco el
 ¿Dónde sudarán?
 Brujas sin

En cada
 Brotan embrujos
 ¡Patas de capra!
 ¡Apracabera!

Y las rotas,
 Con los brazos largos
 Brujotas

Brujas,
 Brujotas brujiotas.

Canción brujiotas.

Alegría

Le agrego alas,
A la ciruela
¡es una mancha
roja que vuela!

le pongo alas
al tenedor:
¡es un avioncito
Cuatrimotor!

Le pego alas
A la tristeza
¡me deja sola
la muy traviesa!

Y estas dos alas
Son para mí
Me voy volando
A ya me fui.

Alegría

Le agrego alas,
A la ciruela
¡es una mancha
roja que.....!

le pongo alas
al tenedor:
¡es un
Cuatrimotor!

Le pego alas
A la
¡me deja sola
la muy traviesa!

Y estas dos
Son para mí...
Me voy.....
A ya me fui.

Elsa Isabel Bornemann

Estrategia de creación: Buscaremos la producción de poemas a partir de una estructura de poemas dados.

El procedimiento para la creación de poesías será:

Sólo guardo lo que quiero

Con una canasta al hombro,
Por la acera de la vida,
Voy guardando lo que quiero:
La sonrisa de un pequeño,
El saludo de un obrero,
El gracias, Dios se lo pague,
De un humilde pordiosero;
El olor a tierra húmeda
De un amanecer de enero,
La presencia de un grillo
Con violín y frac de cuero:

Si me insultas, si me vejan,
Me lastiman, me incomprenden.....,
Sencillamente lo dejo,
Porque en mi canasta al hombro
Sólo guardo lo que quiero.

Yo Soy

Yo soy
El canto de la vida
Vida que despierta en las mañanas

Yo soy
El vuelo de una mariposa
Mariposa que posa de rosa en rosa

Yo soy
El brillo de la luna
Luna que ilumina por las noches

Yo soy
Un arco iris de colores
Colores que alegran la vida

Yo soy
El eco de tú sonrisa
Sonrisa que sale del corazón

Yo soy
El misterio de la noche
Noche que inunda la oscuridad.

- 1.- Presentación del poema:
- 2.- Análisis de la estructura poética: (ritmo, rima, verso)
- 3.- Ahora imaginemos lo que guardaríamos cada uno de nosotros y rescribamos la poesía. Realizaremos otra poesía de manera colectiva con la frase inductora Yo Soy.
- 4.- Leemos y compartimos lo creado y lo compilamos en una poesía colectiva, tomando en cuenta la estructura poética.

Análisis de sesión.- Las sesiones de taller literario en donde se incluyen poesías requieren más atención por parte del animador. Examine con seriedad como ha conducido la sesión y apunte lo que debía enmendar para otro taller.

BIBLIOGRAFÍA

- ENDE, Michael. Tranquila Tragaleguas. España: Alfaguara, 1998
- DELGADO, Santos. Animemos la lectura. Guayaquil: SINAB, 1998.
- DELGADO, Santos. Cuando atacan los monstruos. Quito: Libresa, 1998
- DE PAOLA, Tomie. Un pasito y otro pasito. Venezuela: Ediciones Ekaré, 1994
- GRAVES, Donald. Estructurar un aula donde se lea y se escriba. Buenos Aires, Aique 1992
- HEREDIA, María. Qué debo hacer para no olvidarte. Quito: Libresa, 2003
- HORN, Emily. Disculpe... ¿es usted una bruja?. Colombia: Editorial Norma, 2002
- JOLIBERT, Josette. Formar niños productores de textos. Chile: Ediciones Dolmen, 1993
- JOLIBERT, Josette. Niños productores de Poemas. Chile: Ediciones Dolmen, 1993
- KASZA, Keiko. No te rías, Pepe. Colombia: Editorial Norma, 2002.
- KASZA, Keiko. Choco encuentra una mamá. Colombia: Editorial Norma, 2002.
- KASZA, Keiko. El estofado del lobo .Colombia: Editorial Norma, 2002.
- KASZA, Keiko. El día de campo de don chanco. Colombia: Editorial Norma, 2002
- KASZA, Keiko. El tigre y el ratón .Colombia: Editorial Norma, 2002
- KASZA, Keiko. Los secretos del abuelo sapo .Colombia: Editorial Norma, 2002
- RODRÍGUEZ, Orlando. Puerta a la lectura. Colombia: Editorial Magisterio, 1993
- SARTO, Monserrat. Animación a la lectura con nuevas estrategias. Madrid: SM,1998
- SARTO, Monserrat. Animación a la lectura. Madrid: SM,1990
- SOJOS, Catalina. Ecuador. Quito: Santillana, 2003
- WILHEN, Hans. Tairon el horrible. Chile: Andrés Bello, 1993

INDICE

	PAGINA
Dedicatoria	5
Presentación	7
Introducción	9
Animación a la Lecto-Escritura	11
Importancia de la Lectura	12
Por qué animar?	13
Qué es la animación a la Lectura	13
Elementos que intervienen	14
Programa	17
Momentos de la animación	18
Cuentos a utilizar	19
Primer Nivel – Para Segundo y Tercer Año de Educación de Básica	20
Primera Sesión	23
Segunda Sesión	26
Tercera Sesión	28
Cuarta Sesión	30
Quinta Sesión	32
Sexta Sesión	35
Séptima Sesión	36
Octava Sesión	37
Segundo Nivel – Para Cuarto y Quinto Año de Educación de Básica	39
Primera Sesión	41
Segunda Sesión	42
Tercera Sesión	46
Cuarta Sesión	47
Quinta Sesión	52
Sexta Sesión	55
Séptima Sesión	57
Octava Sesión	60
Tercer Nivel – Para Sexto y Séptimo Año de Educación de Básica	67
Primera Sesión	69
Segunda Sesión	71
Tercera Sesión	75
Cuarta Sesión	77
Quinta Sesión	79
Segunda Etapa – Para Sexto y Séptimo Año de Educación de Básica	82
Octava Sesión	87
Bibliografía	96

Este libro se terminó de imprimir en el mes de Enero del 2008.

Gráficas Ramírez – Portoviejo – Manabí – Ecuador

E mail: dri@gmail.com

Tiraje: 1.000 Ejemplares