



## PROYECTO INTEGRAL DE LECTURA

# DE VIAJE CON LOS CUENTOS

### Introducción

Un buen dominio de la lengua oral y escrita favorece el acceso a diferentes ramas del saber, así como permite la expresión de pensamientos, sentimientos y emociones. Los planes de lectura varían según los objetivos, los grupos, los temas escolares, pero siempre incluyen una serie de actividades típicas, que son parte de la rutina de las clases. En los primeros años de la escolaridad, las estrategias de lectura son programas diseñados para enseñarles a los alumnos a leer, mientras se los estimula para que exploren el mundo de la literatura. Estas estrategias también contribuyen a la formación de hábitos de lectura positivos y eficaces. Un proyecto lector incluye, usualmente, actividades de prelectura, lectura, comprensión, pensamiento crítico y vocabulario. Las estrategias de lectura motivadoras ayudan a que los primeros lectores disfruten y valoren el proceso de lectura, por eso es tan importante aprovechar la curiosidad y creatividad natural de los alumnos en la confección de dichos planes.

### Fundamentación del proyecto

Una organización de los libros y las actividades que se adapta muy bien a los primeros lectores consiste en elegir un corpus de libros atravesados por un hilo conductor, que puede ser temático, de autor, de género, etc. Entre otras cuestiones, esta agrupación les permite a los alumnos enriquecer su vocabulario, integrar la práctica del lenguaje con otras formas de conocimiento (de

las ciencias, de la comunicación, de las artes, de la informática, etc.) e incorporar conocimientos y habilidades específicos de la lengua. Para tercer grado hemos elegido un corpus adecuado para hacer eje en "los escenarios". ¿Por qué? Porque, por un lado, en esta etapa lectora ya se ha incorporado la idea básica de narración, por eso los chicos pueden seguir el desarrollo de una trama a lo largo del tiempo y diferenciar los hechos principales de los accesorios o secundarios. Por otro lado, a través del trabajo con las secuencias narrativas que conforman el eje de las historias, los chicos exploran opciones para la construcción de textos coherentes, las que irán incorporando, de a poco, en todas sus producciones. Finalmente, porque a este momento de escolaridad le corresponde la adquisición de nociones temporales y espaciales que los lleva a interesarse en temas como la arqueología, la naturaleza, la geografía y los viajes.

Los tres libros que forman el corpus que ofrecemos poseen contextos espaciales y temporales peculiares, que los vuelven especialmente interesantes. Las tramas y personajes circulan por espacios diversos: reales –ceranos o conocidos o remotos desconocidos– e imaginarios.

El primer libro que proponemos es *Mini-Anatología de cuentos tradicionales*, un libro en el que Elsa Bornemann reunió cuentos y leyendas del acervo popular de diferentes culturas, que transcurren en espacios disímiles, ofreciendo un abanico de escenarios para recorrer. La novela

de Ricardo Mariño que sugerimos, *El mar preferido de los piratas*, se desarrolla en un hipotético sitio actual en el que su personaje decide crear un paisaje natural (el mar) en donde no lo hay, con divertidos resultados. Por último, en *El vuelo del dragón*, de Mario Méndez, el mundo que enmarca las aventuras del personaje es ficcional y reproduce tanto elementos reales como propios de la fantasía.

### Descripción del proyecto

El proyecto final es la realización de una **Campaña publicitaria online**, con el objetivo de que los alumnos trabajen en una producción gráfica y escrita que tenga en cuenta las características del destinatario y del mensaje que se desea transmitir; es decir, el aspecto comunicacional de la lengua. Con este proyecto, los chicos van a trabajar, por un lado, competencias del área de Prácticas del lenguaje, como las características del mensaje publicitario (los elementos verbales orales y escritos –mensaje lingüístico o eslogan– y los elementos no verbales, en especial la imagen –mensaje icónico–) y por otro lado, las competencias informáticas, a través de un *software* específico acorde a su edad. Se propone luego que las tres propuestas se suban al blog de la escuela, o se envíen por correo electrónico.

Cada propuesta literaria contará con actividades de prelectura, lectura y poslectura.

Junto con las propuestas de escritura el

proyecto apunta a leer, comprender y disfrutar los textos. Cada propuesta de publicidad será desarrollada como cierre de la lectura de cada texto y contará con momentos de escritura, búsqueda de imágenes y adecuación al lenguaje publicitario e informático.

El proyecto final terminará al subir las tres propuestas a la página web o blog de la escuela. También sugerimos que se impriman y coloquen en la cartelera de la escuela, a fin de que sean vistas por los familiares y amigos que no puedan acceder a sus versiones *online*.

Nota: los tres proyectos se pueden adaptar perfectamente al trabajo sin computadora, siguiendo los mismos pasos y, finalmente, organizando las producciones en afiches, libros o grabaciones caseras, según sea el caso.

### Objetivos del proyecto

- Desarrollar en los alumnos el placer de leer.
- Enfrentar a los chicos con experiencias comunicativas auténticas y variadas.
- Aplicar estrategias de lectura de paratextos lingüísticos y gráficos.
- Desplegar las propias posibilidades como intérpretes y productores de textos.
- Valorar el intercambio de opiniones y puntos de vista como fuente de enriquecimiento y aprendizaje.
- Contribuir a la formación del gusto y al desarrollo de la expresión a través de la literatura.

## La vuelta al mundo

### Ficha técnica

Libro: *Mini-Antología de cuentos tradicionales*  
Autora: Elsa Bornemann  
Ilustrador: Pez  
Editorial: Alfaguara Infantil y Juvenil  
Colección: Serie Morada  
Edad: desde 8 años  
Género: Cuento  
Publicación: 2010  
Cantidad de páginas: 112

### Síntesis

Este libro reúne catorce cuentos tradicionales traducidos y recreados especialmente por una de las autoras más importantes de la literatura para niños y jóvenes. Historias que conservan la magia y la sabiduría de la cultura popular. Inglaterra, Japón, África e Irlanda son algunos de los escenarios que amparan estos relatos del patrimonio cultural de la humanidad.



## Actividad literaria

**Antes de la lectura.** Conversar con los chicos sobre el término "tradicional": ¿qué significa? ¿Cuáles tradiciones nos definen como argentinos? En sus casas, ¿hay tradiciones?, ¿cuáles? ¿Conocen cuentos tradicionales? Leer el índice entre todos y proponerles a los chicos que aventuren de qué trata cada cuento y a cuál de ellos corresponderá la imagen de la tapa.

**Después de la lectura.** Compartir ideas entre todos sobre los cuentos leídos: ¿qué les parecieron? ¿Cuáles prefieren y por qué? ¿Alguno les causó risa, enojo, sorpresa u otro sentimiento? Luego, recuperar las secuencias narrativas, identificar conflictos, personajes, lugares, repeticiones, recursos estéticos, etc. Conversar sobre ¿cuál fue el truco en "El erizo y la liebre"? ¿Qué función cumplen los equívocos en "El adivino"? ¿Qué enseñanza encuentran en "El duende de las narices largas"? Hacer una lista con los contratiempos que tuvo que afrontar el protagonista de "El hombre que quiso ser ama de casa".

**Producción escrita.** Elegir un cuento y volver a narrarlo modificando algún aspecto, como el lugar, el género o la edad del protagonista, el final o alguna circunstancia específica. Leerlos en voz alta al grupo, para que los compañeros traten de identificar el cuento original. Luego corregirlos, pasarlos en limpio (puede ser en computadora), ilustrarlos y reunirlos para armar la miniantología del grupo.

## Actividad integradora

**Presentación.** Proponerles a los chicos que, teniendo como destino los escenarios en los que transcurren los cuentos de Elsa Bornemann, elaboren folletos turísticos. Se sugiere que primero los chicos exploren folletos turísticos impresos y/o propuestas de viajes en la Web. Guiar el análisis hacia el formato, los códigos lingüísticos y gráficos, otros elementos, como mapas, fotos, rutas de acceso, sitios históricos, museos, etc. Averiguar con los adultos que los rodean los eslóganes propios del turismo argentino, como "Salta, la linda", "Mar del Plata, la ciudad feliz", etcétera.

Para confeccionar los folletos proponemos el programa Glogster, una herramienta que permite crear carteles incluyendo textos e imágenes.

**Materiales.** Hojas, lapicera, computadora.

**Desarrollo.**

1. En pequeños grupos, tomar un cuento y releerlo a fin de recuperar todas las características físicas que les permitirán promocionar su escenario como lugar turístico. También buscar información en atlas y enciclopedias sobre el país de origen.
2. Organizar el folleto con pequeños textos que hablen del lugar: ubicación, paisaje, tipo de clima, población, comidas típicas, etc. Pensar un eslogan.
3. Corregir los textos y tipearlos en un documento de Word.
4. Elegir las imágenes que acompañarán los textos: fotos, dibujos, mapas, etc. y crear una carpeta en la computadora para guardarlas. También puede escanear postales, fotos personales y dibujos creados por los chicos.
5. Con todos los componentes cargados en la computadora, armar los folletos utilizando el programa Glogster siguiendo las indicaciones que este ofrece. El programa es muy sencillo, pero pueden pedir ayuda al docente de Informática o a familiares que dominen la computadora. Todas las indicaciones para su uso se encuentran en el siguiente vínculo: <http://www.educacontic.es/blog/glogster-algo-mas-que-un-cartel>.
6. Imprimir los folletos y pegarlos todos juntos en afiches para colgar en un sitio que consideren apropiado. También se pueden abrochar las hojas como si fuera un folleto de agencia turística, para que los chicos lo lleven a casa por turnos, o bien, crear un ejemplar para cada alumno.
7. Subir los archivos en Glogster al sitio web de la escuela o reservarlos para subir más tarde, junto con los otros proyectos.

# El mar preferido de todos

## Ficha técnica

Libro: *El mar preferido de los piratas*

Autora: Ricardo Mariño

Ilustrador: Rodrigo Luján

Editorial: Alfaguara Infantil y Juvenil

Colección: Serie Morada

Edad: desde 8 años

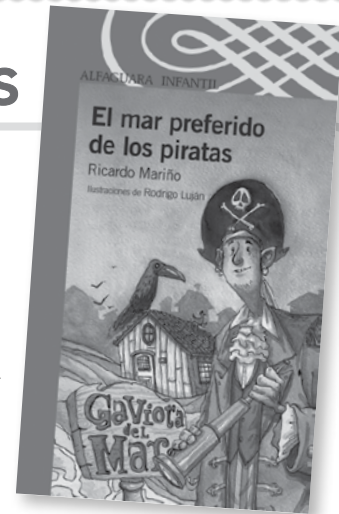
Género: novela

Publicación: 2009

Cantidad de páginas: 64

## Síntesis

Un hombre que sueña con vivir cerca del mar decide hacer uno frente a su casa. Todos los días viaja hasta la costa y acarrea baldes de agua para obtener ese mar, que comienza a formar olas y tormentas. Aparecen entonces un bañero, piratas temibles que lo toman como rehén y toda una serie de personajes sorprendentes.



## Actividad literaria

**Antes de la lectura.** Conversar con los chicos sobre las experiencias personales con el mar, sus sensaciones y emociones, cuáles lugares marítimos conocen; que describan el aire, el agua, la arena, etc. Observar con ellos la tapa y pedirles que la describan. Luego, indagar de qué tratará la historia a partir del título.

**Después de la lectura.** Conversar acerca de qué les pareció la novela, preguntar las opiniones acerca de la manera en que se inscriben los deseos, la solidaridad y el humor. Redondear la comprensión con algunas preguntas como: ¿Quiénes ayudaron al Viejo a cumplir su deseo? ¿Qué castigo impusieron el Viejo y el Intendente a los piratas que habían robado las casas de Gaviota del Mar y qué opinan sobre este tipo de castigos? Pedirles a los chicos que expliquen el significado de la afirmación del autor en el epílogo acerca de que escribir se parece a crear un mar.

**Producción escrita.** Proponer a los alumnos que cuenten cuáles son los sueños de ellos y junto a quiénes los podrían cumplir. Luego, que los escriban en tarjetas y armen un árbol de los deseos, colgándolos a través de hilos de un árbol que pueden crearlo en el espacio bidimensional o tridimensional. Finalmente, que escriban la historia del propio sueño hecho realidad.

## Actividad integradora

**Presentación.** Proponer a los chicos armar una campaña educativa para las vacaciones en

el mar. Para eso deberán observar campañas de educación ciudadana, como el cuidado del medio ambiente, de educación vial o de turismo. Entre todos pensar qué cosas son importante para disfrutar el mar y luego hacer una lista de temas, por ejemplo: las banderas sobre el estado del mar.

**Materiales.** Hojas, lapicera, computadora.

### Desarrollo:

1. En grupos, elegir un tema. Pensar las cosas a tener en cuenta en función de lo que desean transmitir. Tratar de conseguir folletos de campañas educativas y analizarlos.
2. Escribir los textos, poniendo una pequeña introducción y luego los consejos o reglas.
3. Corregir los textos y tipearlos en un documento de Word. Inventar un eslogan para presentarlos.
4. Elegir imágenes para acompañar los textos.
5. Crear entre todos un logo y un nombre para la campaña.
5. Con todos los componentes cargados en la computadora, armar los folletos utilizando el programa Tar Heel Reader, una herramienta muy sencilla combinando texto e imagen. (<http://www.educacontic.es/blog/escribir-y-publicar-sencillos-cuentos-hablados-en-tar-heel-reader>).
6. Imprimir las campañas y armar un libro de recomendaciones para las vacaciones en el mar.
7. Subir los archivos en Tar Heel Reader al sitio web de la escuela o reservarlos para subir más tarde, junto con los otros proyectos.

# Viajando con la imaginación

## Ficha técnica

Libro: *El vuelo del dragón*  
Autor: Mario Méndez  
Ilustrador: Lucas Nine  
Editorial: Alfaguara Infantil y Juvenil  
Colección: Serie Morada  
Edad: desde 8 años  
Género: novela  
Publicación: 2010  
Cantidad de páginas: 112

## Síntesis

Un dragón vegetariano, enorme, tierno y amante de los tréboles protagoniza seis relatos en los que debe enfrentar la injusticia y la intolerancia, el abuso de poder y la burla. A lo largo del libro irá viviendo una serie de aventuras propias de los cuentos tradicionales, donde duendes, pequeñas aldeas y amores prohibidos se conjugan con la magia de los relatos maravillosos.



## Actividad literaria

**Antes de la lectura.** En grupo, indagar acerca de qué conocen los chicos sobre los dragones. Observar imágenes, libros o películas en las que aparezcan y preguntar qué características comunes pueden resaltar.

A partir de la observación de la tapa del libro anticipar el argumento de la historia. Luego, leer el índice y predecir el argumento de cada cuento. En grupos, escribir los argumentos que anticiparon para luego compararlos con los verdaderos a medida que avance la lectura.

**Después de la lectura.** Que los chicos compartan sus puntos de vista sobre el texto leído. Que digan cuáles son sus personajes favoritos, qué opinan del protagonista (en qué se parece a los otros dragones y en qué se diferencia), por qué la gente se asusta cuando lo ve.

Proponer a los chicos que se dividan en grupos y que cada uno tome un cuento para reproducir su escenario a través de una maqueta con materiales que tengan a mano: cajas, papeles, tapitas, arroz, yerba, etcétera.

**Producción escrita.** Proponer alguna de estas situaciones de escritura a partir del libro: El regreso a la montaña Blanca de Orf y la hermosa dragona. / Cómo era la escuela de Ciencias ocultas de Gandalf, en la que estudió el mago Galluno. / La noticia sobre la gran batalla que salió en el diario. / Cómo siguió la vida de Romualdo, el violinista, a partir de la actuación de Orf. / Un nuevo encuentro de Orf con un elfo bebé perdido.

## Actividad integradora

**Presentación.** La propuesta integradora para este libro es diseñar una campaña de audio para difundir los territorios en los que transcurren los cuentos de *El vuelo del dragón*.

Para ello tendrán que armar una publicidad radial en la que un personaje del libro invite a los viajeros a visitar su territorio. Debe primar la intención de publicitar el sitio a través de frases y eslóganes publicitarios.

**Materiales.** Hojas, lapicera, computadora.

### Desarrollo:

1. Asignar a cada alumno un personaje del libro para que sea el vocero de la publicidad.
2. Escribir los textos y corregirlos, teniendo en cuenta las características del lugar y las características de los personajes. Inventar un eslogan al que, si quieren, pueden ponerle música.
3. Practicar la lectura en voz alta del texto.
4. Para grabar las publicidades, proponemos la plataforma Voki, una herramienta que permite ponerle voz a una imagen o fotografía. (<http://www.educacontic.es/blog/voki-personajes-que-hablan-text-speech>).
5. Subir los archivos en Voki al sitio web de la escuela junto con los demás proyectos. También se pueden enviar por correo electrónico o grabar con el programa de grabación de audio que traen las computadoras.