

AMIGOS que cuentan

Proyecto de lectura

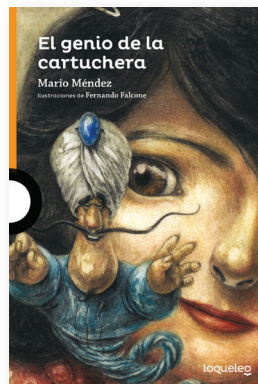
PRIMARIA

Un plan lector para gestionar
las emociones y los vínculos.

loqueleg

SANTILLANA

PLAN DE LECTURA 2024



loqueleg

SANTILLANA



La amistad está llena de momentos compartidos, elecciones, cuidados, aprendizajes, desafíos, emociones agradables y desagradables, que nos hacen crecer y ser mejores. La escuela es un excelente lugar para construir y fortalecer amistades, la de nuestros compañeros y compañeras que avanzan a la par, pero también, la amistad con los libros y sus historias.

Los libros son mucho más que objetos. Sus relatos pueden hacernos vivir experiencias enriquecedoras, explorar situaciones nunca antes pensadas. Nos invitan a crear, reflexionar, disfrutar; nos acompañan y nos abrazan.

Cuando leemos descubrimos que no estamos solos, y ampliamos las fronteras del universo que habitamos: revisamos nuestra realidad y nos sumergimos en otras vidas. Creamos alternativas y nos vinculamos estrechamente con personajes, lugares y situaciones tal como lo hacemos con nuestros mejores amigos y amigas.

Amigos que cuentan es un proyecto que busca pensar a los libros como amigos, pero también explorar la amistad, los vínculos en la escuela, las buenas compañías, como la mejor manera de atravesar las aventuras y desafíos que se nos presentan. Los relatos que componen este recorrido invitan a una lectura activa, a tomar la palabra, a ser parte de la construcción de sus narrativas. En estas historias nadie parece observar con pasividad: **autores, personajes y lectores ponen manos a la obra**, cuentan, actúan y atraviesan los obstáculos que se les presentan, con creatividad, deseos de superación y, sobre todo, trabajo colectivo.

Esta propuesta integral de **loqueleo** presenta un libro para cada año de la escuela primaria acompañado por una serie de actividades que involucran el momento de lectura y relectura, y el trabajo posterior con el texto, que lo enriquece y resignifica. La instancia de lectura prestará especial atención a la fluidez y la expresión como habilidades fundamentales para la construcción de sentidos, mientras que la poslectura privilegiará la producción escrita y oral de los niños y niñas, contemplando tanto la creación individual como colectiva. Tendrán lugar también en estos proyectos la tecnología y los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por Naciones Unidas).

Este recorrido será un verdadero viaje que, como toda aventura, como la vida, será mejor entre amigos, los que podemos invitar a jugar a casa y los de papel: **amigos que cuentan**.

AVENTURAS EN VOZ ALTA

LECTURA:

Lucilucilú,

de Laura Escudero Tobler.



Ilustraciones: Flor Rodríguez Actis

Género: cuento, 40 págs.

Temas: infancias, familia, identidad, aventura, valentía, imaginación.

Sinopsis

Luci atraviesa en este libro dos aventuras diferentes, pero igual de desafiantes y creativas: se pierde en la inmensidad del supermercado y se enfrenta a la complicada tarea de domar el universo de sus rulos. Su mamá la acompaña, más o menos cerca, en estos poéticos desafíos.

PROYECTO

Esta propuesta invita a explorar, de la mano de Luci, la identidad y los espacios que habita cada niño o niña. Los lectores trabajarán sobre las descripciones y metáforas que construyen los lugares que transitan a menudo e identificarán sus aventuras y desafíos en las anécdotas cotidianas y las particularidades de la vida en sus comunidades. Para finalizar, construirán un personaje y un relato colectivo en relación con sus realidades y las de su escuela. Se contemplan algunos de los ODS, tales como “Reducción de las desigualdades”, “Ciudades y comunidades sostenibles” y “Salud y bienestar”.

1 Luego de una primera lectura de los cuentos, volver a observar las ilustraciones para adentrarnos en las metáforas que presentan. ¿En qué lugar sucede el primer cuento? ¿Cómo nos damos cuenta? ¿Por qué los paquetes serán como flores? ¿A qué se referirá cuando dice “montaña”? ¿Qué sector será ese jardín helado? ¿Y dónde sucede el segundo cuento? ¿Cómo lo inferimos? ¿Por qué Luci es astronauta? ¿Cuál sería el espacio?

2 Recuperar las aventuras cotidianas de cada estudiante: las compras en el almacén, el momento de hacer la cama, las tardes de bañar al perro, etc. Elaborar un listado de esas acciones en el pizarrón e incluir, además, las anécdotas o actividades que protagonizan en la escuela: la merienda en el recreo, los juegos en

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.es/unbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

ronda, etc. ¿Hay otras personas en esas escenas? ¿Cuál es el rol de las personas adultas que los acompañan en cada caso? ¿Cómo una tarea que realizamos todos los días puede transformarse en una gran aventura? ¿Por qué o para qué contamos lo que nos pasa?

3 Elegir una de las aventuras listadas en la instancia anterior para contar entre todos. Conversar sobre el espacio en el que se desarrollará la historia, quién o quiénes serán protagonistas, qué contaremos y cómo finalizará el relato. El o la docente irá copiando en el pizarrón lo que los niños y las niñas le dicten para armar la estructura general del relato. ¿Creen que todos los niños del mundo viven situaciones similares? ¿Cuáles serán las diferencias? ¿De qué otras maneras podría haber actuado el personaje?

4 Volver al libro para reconocer cómo se construyen las metáforas y analogías. ¿Con qué podríamos comparar el lugar donde se desarrolla nuestra historia? ¿A qué se parece el objeto, situación o problema que mencionamos? Por ejemplo, la bañera puede ser un peligroso lago y la ducha, una tormentosa lluvia. El recreo en el patio de la escuela puede ser una aventura en la selva y lavarse la cara a la mañana, un desafío de supervivencia.

5 Al finalizar con los apuntes, trabajar colectivamente en un primer borrador. Leer y releer en voz alta cada oración lograda haciendo hincapié en el énfasis que adquieren las palabras en las diferentes instancias: las fórmulas de inicio, las descripciones rutinarias, los momentos de tensión, la alegría del objetivo

cumplido. Es aconsejable volver al texto original y observar allí estos efectos de la lectura en voz alta.

6 Una vez alcanzada la versión final del cuento, practicar la lectura expresiva para grabarla y producir un audiocuento. Cada niño o niña leerá o repetirá, según la instancia de alfabetización en la que se encuentre, un fragmento del cuento. Se podrá trabajar con el área de Música para agregar efectos de sonido o música a la grabación. Finalmente, editar y subir el audiocuento a YouTube.

7 Organizar una presentación del audiocuento, a la que se podrá invitar a otros grupos del colegio o, incluso, a las familias del grupo. Realizar las invitaciones y organizar de qué modo contarán a los presentes el trabajo realizado antes y después de la reproducción del relato.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Generar un código QR con el enlace al audiocuento para difundirlo en la escuela o en el barrio.
- ▶ Trabajar interdisciplinariamente con las áreas de Plástica o TIC para realizar una portada que acompañe al audiocuento en su reproducción en YouTube. Se podrá pensar como una tapa de libro o reproducir alguna de las metáforas creadas para el cuento.
- ▶ Crear, junto al área de Música, una canción que recupere el cuento creado.
- ▶ Trabajar en Educación física para explorar los movimientos que podrían acompañar cada instancia del relato.

LECTURA:

Amigos para siempre,
de Gabriela Keselman.



Ilustraciones: Flor Lotitto

Género: cuento, 56 págs.

Temas: amistad, distancia, identidad, creatividad.

Sinopsis

Rap Rap y Lu tienen características especiales, familias especiales y una amistad superespecial. Comparten todo y nunca se aburren juntos, hasta que un día Rap Rap se muda a otro planeta y el espacio que los separa les permite comunicarse, pero no jugar como antes. Intentarán de todas formas reunirse nuevamente hasta descubrir que crear recuerdos felices es una gran manera de acortar distancias cuando se extrañen.

PROYECTO

Este proyecto se propone extender los límites del libro para repensar colectivamente los modos de conectarnos y compartir entre amigos. Los niños y niñas trabajarán en la generación de ideas que les permitan vincularse a los amigos del cuento y a cualquiera que lo necesite. Al final, revisarán sus propias amistades, los momentos compartidos con sus compañeros y familia, y construirán sus propias fábricas de recuerdos: cajas con objetos, dibujos, fotos y palabras. En este recorrido se abordarán algunos ODS, tales como “Educación de calidad”, “Reducción de las desigualdades” y “Paz, justicia e instituciones sólidas”.

1 Luego de una primera lectura del libro, recuperaremos ciertos fragmentos para observar cómo pronunciamos las diferentes marcas gráficas que aparecen, como la repetición y el aumento del tamaño de la tipografía (págs. 16 y 46), la unión de signos de exclamación e interrogación (pág. 15) o las onomatopeyas (pág. 38). ¿Cómo serán las voces de los protagonistas? ¿Y las de sus familiares? ¿Qué sensaciones o emociones atraviesan durante la historia? ¿Cómo se sentirán hacia el final? ¿Les parece que la historia tiene un final feliz? ¿Alguna vez les ocurrió algo similar? ¿Vieron a sus compañeros de clase durante las vacaciones de verano? ¿Los extrañaron?

2 En una segunda instancia, conversar sobre la amistad de los superamigos del cuento y sus propias amistades. ¿Qué nos gusta compartir con amigos?

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.es/unbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

¿Qué ideas podríamos dar a los protagonistas? ¿Y a otras personas que quieran divertirse con otros? Entregar tarjetas con foquitos a los niños y niñas e invitarlos a escribir dentro de las lamparitas una buena idea para pasar momentos divertidos con amigos. Se sugiere reunir todas las ideas y armar con ellas una guirnalda de luces en algún sector del aula para que estén siempre disponibles.

3 Retomar el final del cuento y conversar con los estudiantes acerca de la construcción de sus propias fábricas de recuerdos. Pedirles que cada uno traiga una caja para la producción. También se les puede solicitar (se recomienda anexar un comunicado a las familias para que puedan colaborar en la tarea) objetos y fotos que les traigan recuerdos de lindos momentos compartidos.

4 Conversar sobre los objetos y fotografías que trajeron, y los recuerdos que estos guardan. ¿Cuál es la historia detrás de esa imagen o elemento? ¿Cuándo ocurrió? ¿Quiénes participaron de la situación? ¿Cómo se sintieron? ¿Se repitió? ¿Les gustaría que se repitiera? Proponer la escritura en sus cuadernos de un listado de recuerdos compartidos con amigos o familiares.

5 Completar la caja-fábrica con dibujos u objetos de papel que recuperen los recuerdos que no tienen fotografías o elementos como testimonio. Proponer también la invención de recuerdos que les hubiera gustado vivir, recuerdos fabricados a partir de dibujos creados por ellos. Por ejemplo: “Un cumpleaños compartido en la playa” o “El día que jugamos en los charquitos formados por la lluvia de flores amarillas”.

6 Invitar a que los niños y niñas personalicen sus cajas-fábrica e incluyan en su interior o en la tapa el listado de recuerdos -reales o inventados- que contienen. Esta instancia podrá enriquecerse domiciliariamente o en trabajo interdisciplinario con el área de Plástica.

7 Finalizar el proyecto con una ronda de recuerdos compartidos en la que cada niño o niña mostrará su caja al resto. Favorecer el intercambio respetuoso, la valoración de las ideas y experiencias propias y ajenas, la expresión y la escucha atenta, etcétera. Terminar el recorrido de manera recreativa y poner en práctica alguna de las ideas o juegos propuestos al inicio.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Trabajar con el área de Educación Física y recuperar las características de los juegos o actividades físicos que hayan surgido. Abordar la idea de desempeño en equipo, diversión, competencia saludable, etcétera.
- ▶ Organizar una feria de fábricas de recuerdos en el recreo para que estudiantes de otros grados puedan conocer el trabajo realizado. Incluir la guirnalda de luces e ideas para compartir.

ENCUENTROS ANIMALES

LECTURA:

Una amistad imposible,
de Andrea Ferrari.



Ilustraciones: Sabrina Dieghi

Género: novela, 80 págs.

Temas: animales, amistad, naturaleza, comunidad, creatividad, literatura, libertad.

Sinopsis

Simón, el león, y Moma, la paloma, hablan a los y las lectoras para contar la historia de su particular e impensada amistad. Con ese propósito, revisarán las características de los textos literarios y, como personajes, intentarán cumplir con la autora. El humor y el absurdo no tardarán en aparecer en esta historia que explora los entretelones de una novela y de una amistad.

PROYECTO

Este proyecto invita a conocer los animales y características ambientales propios del pueblo, ciudad o región donde viven los niños y niñas del grupo. Se trabajará sobre la investigación, la narración de noticias y la invención de relatos. El proyecto finalizará con la elaboración de un afiche, al modo de los protagonistas de la novela, para difundir el trabajo realizado. De esta manera se abordarán contenidos y prácticas que contemplen cuestiones ambientales, sociales y literarias. Y se tendrán en cuenta algunos de los ODS, tales como “Vida de ecosistemas terrestres”, “Salud y bienestar” y “Acción por el clima”.

1 Luego de leer la novela, conversar sobre las particularidades de la amistad entre el león y la paloma. ¿Por qué parecería imposible su amistad? ¿Cuáles son las características de cada animal? ¿Cuáles son sus hábitats naturales y sus formas de supervivencia? ¿Hay acciones humanas que los pongan en peligro? Complementar el intercambio con imágenes o fichas informativas de dichos animales. Registrar en los cuadernos personales.

2 En una segunda instancia, conversar sobre los animales y las características naturales de la región en la que vive el grupo. Elaborar un listado en el que incluyan los animales domésticos que puedan tener en sus casas. ¿Cómo son sus formas de vida? ¿Qué peligros enfrentan los animales de la zona? ¿Cuáles

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.es/unbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

son las características climáticas que favorecen su supervivencia? ¿Qué acciones humanas los perjudican?

3 Releer la noticia del escape del león y recuperar las características de este tipo de texto: medio, fecha, titular, organización del cuerpo del texto e información que brinda, imagen. Observar otras noticias sobre animales. Se sugiere realizar una búsqueda en Internet filtrando la palabra “animales” en medios nacionales e internacionales, como por ejemplo en CNN en español.

4 Recuperar el listado de animales de la región y pensar en dos que pudieran ser amigos impensados, como los del libro. Imaginar cómo podrían conocerse, qué espacios podrían compartir, cuáles serían sus inconvenientes y beneficios. Anotar ideas.

5 Tomar alguna de las ideas del ejercicio anterior y escribir una noticia que sintetice lo sucedido. Pensar el nombre del medio en que se publicaría la noticia, la fecha, el titular atractivo, y escribir la información de manera clara y concreta. La noticia puede centrarse en uno de los animales elegidos e incluir el encuentro o cruce con su futuro amigo inesperado.

6 Volver al libro y conversar sobre el modo en que los animales protagonistas cuentan su historia. Escribir colectivamente la secuencia de hechos que llevaron a su amistad desde la perspectiva de los protagonistas, utilizando la primera persona del plural.

7 Reunir todas las instancias de trabajo en un portfolio, revista o libro: el punteo inicial luego de la lectura, el listado de animales, la noticia, la narración de su propia amistad por parte de los animales de la región. Producir una portada o sobre para presentar las producciones. Esta tarea puede realizarse con el área de Plástica.

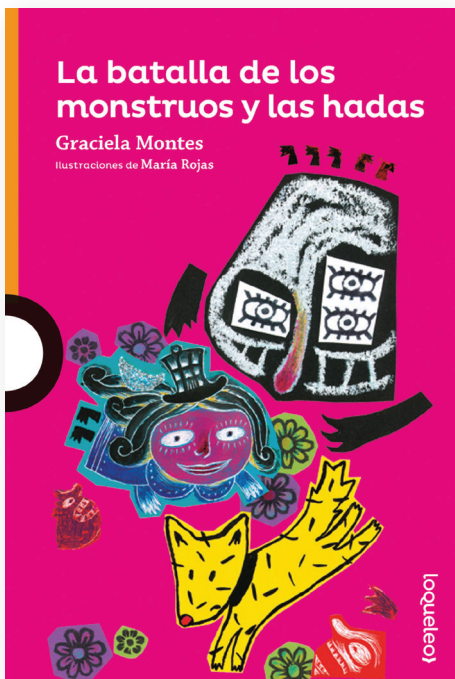
8 Imaginar una presentación del relato creado y producir, de manera individual, afiches promocionales como el de Simón y Moma. Es conveniente observar y analizar en clase otros afiches, además del que está en el libro, para tomar como modelo. ¿Cuál es el objetivo de un afiche de difusión? ¿Qué información debería incluir? ¿Qué debería representar la imagen? ¿A quién está dirigido? Si existiese la posibilidad, trabajar de manera digital con el área de TIC.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Organizar una presentación de las producciones para el resto del colegio o las familias.
- ▶ Producir un tráiler del relato ficcional a modo de *booktrailer*. Pueden observarse algunos ejemplos en YouTube.
- ▶ Escribir diferentes noticias sobre los animales de la región interdisciplinariamente con el área de Ciencias naturales.
- ▶ Investigar las principales problemáticas ambientales de la región y realizar una campaña de propagandas para resolverlas mediante afiches de concientización y llamados a la acción.

LECTURA:

La batalla de los monstruos y las hadas, de Graciela Montes.



Ilustraciones: María Rojas

Género: novela, 100 págs.

Temas: infancia, amistad, género, convivencia, identidad.

Sinopsis

Desde la voz de un perro, Nepomuceno Mus, esta novela nos cuenta la disputa territorial entre un grupo de nenas y un grupo de nenes. La batalla se libra entre sus gustos e intereses, representados en los monstruos y las hadas. Con humor y originalidad, este clásico nos presenta un conflicto en el que las identidades de género afloran e invitan a pensar. ¿Cuál será el final de este tan belicoso como amoroso relato?

PROYECTO

Este proyecto invitará a conocer las particularidades de los personajes maravillosos, partiendo desde los monstruos y las hadas hasta aquellos seres que los chicos y chicas puedan crear. En el camino, se trabajará la diversidad, el respeto por los intereses y características de cada persona y la convivencia armoniosa. Con ese fin, se abordarán algunos ODS, tales como “Reducción de las desigualdades”, “Igualdad de género” y “Paz, justicia e instituciones sólidas”.

El producto final del proceso será la realización de un juego de cartas de personajes, a partir del cual se podrán realizar diversas actividades lúdicas y creativas.

1 Luego de leer la novela, conversar sobre las características de los personajes y elementos que defienden los varones y mujeres de la historia. ¿Cuáles prefieren? ¿Por qué creen que se presenta esa diferencia entre nenes y nenas en el libro? ¿Es posible que haya gustos diferentes en la vida real? ¿Cómo resolverían ustedes el problema? ¿Vivieron alguna situación similar? ¿Qué deben tener los personajes u objetos para ser asquerosos? ¿Y para ser agradables?

2 Luego de conversar, dividir el pizarrón en dos columnas, “monstruos” y “hadas”, y crear un listado de personajes u objetos que correspondan a cada uno de estos dos universos que se presentan en la novela. Podemos utilizar la fórmula de mencionar una palabra que los presente, una característica y una acción o

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleoesunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

función. Por ejemplo: “sapo con tres lenguas que pudre las aguas que toca” o “brillantina mágica que alegra todo lo que toca”. Revisar, debatir, corregir las listas hasta alcanzar un resultado que les guste a todos los integrantes del grupo y que contenga la misma cantidad de elementos que de estudiantes.

3 Conversar sobre los naipes de personajes. Mostrar y analizar colectivamente algunos ejemplos que pueden encontrarse en mazos reales o en búsquedas en internet. Por ejemplo, los naipes de superhéroes que presentan nombre, imagen, ícono de habilidad, filiación o familia, nivel de inteligencia, energía, ataque, fuerza, habilidad especial, etc. Pensar entre todos cuáles podrían ser las características o criterios a tener en cuenta para los elementos o personajes creados: color, forma, sonido particular, poder, efecto que causa, etcétera.

4 Asignar a cada estudiante uno de los personajes u objetos de la lista creada. Se recomienda que la designación sea azarosa para evitar una segmentación de género, o de cualquier otro tipo, y malestares que vayan en contra del trabajo cooperativo que deseamos promover.

5 A partir de una carta modelo, cada estudiante creará el naipe del personaje que le tocó. Primero se trabajará con una ficha borrador en la carpeta, para enfocarse en el contenido, y luego, una vez conversado, corregido y alcanzado el mejor resultado, se pasará a la instancia de producción final.

Para facilitar la tarea, se puede proporcionar el cartón con los recuadros correspondientes o dar las medidas e indicaciones para que los niños y niñas las produzcan por completo. Será beneficioso en esta instancia el trabajo interdisciplinario con el área de Plástica.

6 Una vez creados todos los naipes, construir el reglamento de juego. Trabajar con textos similares como ejemplo. Es posible incluir varias modalidades, como la batalla de personajes uno a uno, la creación de historias que incluyan a los personajes que le tocan a cada jugador, etc. Es enriquecedor en esta instancia que sean los niños y niñas quienes propongan algunas posibilidades de juego y que, en la construcción de los objetivos y reglas, descubran las dificultades que puedan surgir o los mejores modos de explicar e instruir a los potenciales jugadores.

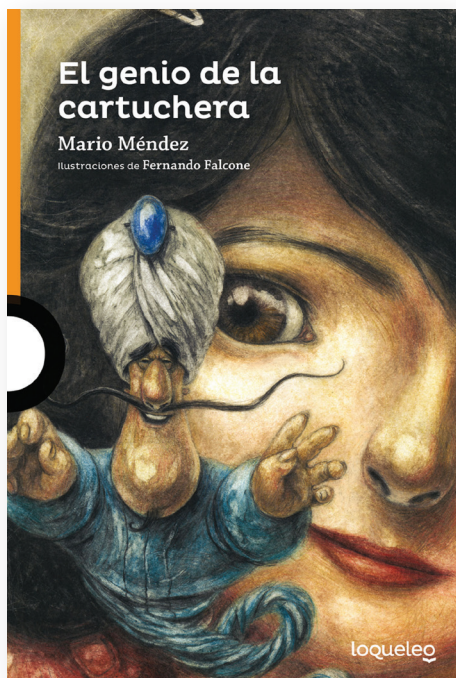
7 Indicar un nombre para el juego y armar una caja o estuche para tenerlo a disposición en el aula. Y, por supuesto, ¡jugar!

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Diseñar un afiche o video publicitario para el juego creado. Difundirlo en la escuela.
- ▶ Jugar a las guerras poéticas con las cartas, retomando los poemas finales del libro. Se puede vincular esta propuesta con payadas folclóricas y batallas de rap, así como también trabajar con el área de Música.

LECTURA:

El genio de la cartuchera,
de Mario Méndez.



Ilustraciones: Fernando Falcone

Género: cuento, 80 págs.

Temas: infancia, deseos, convivencia, maravilloso, objetivos.

Sinopsis

Abdul Lapislázuli es un genio que aparece en las cartucheras de niños y niñas para ayudarlos, con más o menos éxito, a cumplir sus deseos y objetivos. Este libro nos lleva a conocer la vida, problemas y andanzas de diferentes protagonistas que acudirán al genio para resolver sus conflictos. ¿Podrá ayudar? Pero el genio también tiene sus deseos, ¿podrá alcanzar sus propios objetivos de libertad y felicidad?

PROYECTO

Este proyecto se propone revisar las particularidades y la identidad de cada niño y niña, así como también las características y necesidades de la región y la comunidad en las que se emplaza la escuela. Se invitará a los lectores a pensar nuevos personajes y crear sus propios relatos a partir de sus deseos y los de su entorno. Se habilitará la reflexión literaria, la introspección, la conciencia del entorno y sus problemáticas, la identificación de la importancia del trabajo colaborativo, la solidaridad. Como producto final, se producirá una antología de relatos. De esta manera, se trabajará con los ODS, tales como “Alianzas para lograr los objetivos”, “Vida de ecosistemas terrestres” y “Educación de calidad”.

1 Luego de leer el libro, conversar sobre las características de los protagonistas y sus necesidades y deseos: ¿qué es lo más importante para cada uno de ellos? ¿Cómo se sentirán con esas realidades? ¿Cómo podrían ayudarlos sus amigos o personas cercanas? ¿Qué podrían hacer ellos mismos? ¿En qué contextos les parece que viven? ¿Atravesarían otras dificultades si vivieran en nuestro pueblo o ciudad, si vinieran a nuestra escuela?

Se sugiere releer fragmentos de cada episodio haciendo hincapié en la expresión de las diferentes voces de cada personaje. ¿De qué manera sonarán sus preguntas, sus deseos, sus explicaciones? Aquí también se pueden realizar juegos de lectura en voz alta que inviten a cambiar voces, velocidades, etcétera.

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleoesunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

2 Crear entre todos un personaje ayudante. Puede tener características mágicas, ser un animal u objeto humanizado, un ser sobrenatural o lo que deseen. ¿Cuál será su nombre? ¿Cuál será su origen? ¿Dónde aparecerá? ¿Cómo será convocado? ¿Qué tipo de ayudas ofrecerá? ¿Tendrá éxito siempre en sus colaboraciones o requerirá de la acción de otros personajes? Escribir colectivamente y desde una voz narradora en tercera persona, como en el libro, una presentación del personaje incluyendo toda la información recopilada.

3 Dividir el grado en pequeños grupos para que cada uno trabaje en la escritura de un relato diferente a partir del personaje ayudante creado. Habilitar la creatividad con preguntas que abran el juego, tales como: ¿quién será la persona que solicite ayuda? ¿Qué problemas podría tener un niño o niña de nuestra edad en esta ciudad? ¿Qué ayuda necesitaría para resolverlos? ¿Cuáles son las preocupaciones individuales y colectivas más frecuentes en nuestra región? ¿Para qué podrían pedirle ayuda ustedes al personaje creado?

Volver al libro para observar las características de cada capítulo y recuperar el tipo de voz narradora, la introducción, la inclusión de diálogos, el estilo, el desenlace, la conexión entre capítulos, etc. Trabajar con borradores y de manera procesual. Establecer instancias de puesta en común, corrección colectiva y reescritura hasta llegar a la versión final.

4 Tiptear la introducción y los textos finales de cada grupo. Trabajar con el área de TIC para que los estudiantes escriban en computadoras, o podrá ser el/la docente quien digitalice los relatos. Utilizar aplicaciones de diseño gratuitas, como Canva, para armar el libro digital y grabarlo en un archivo con formato PDF.

5 Para difundir el libro digital, escribir las instrucciones para convocar al personaje ayudante creado. Confeccionar fanzines con las indicaciones. Incluir hacia el final el QR que lleve al libro digital y la firma del grupo. Será posible aquí trabajar interdisciplinariamente con TIC o Plástica.

6 Repartir los fanzines promocionales en la escuela o entre las familias de los estudiantes. También pueden realizarse afiches.

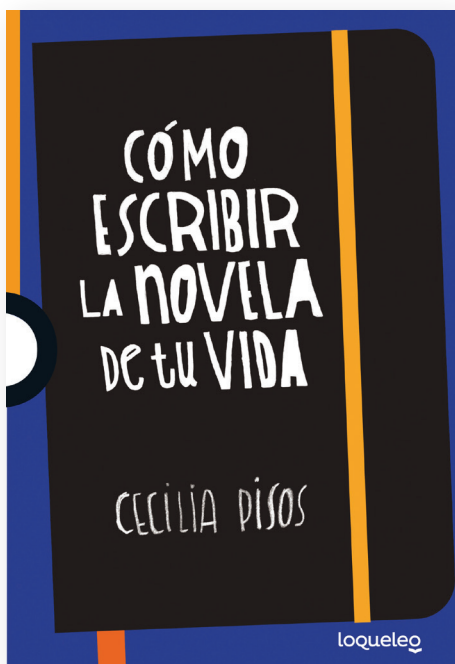
ALGUNAS IDEAS MÁS

► Observar la película *Leo* (Smigel, Wachtenheim y Marianetti; 2023), disponible en Netflix, y establecer puntos en común con la novela. Comparar los personajes del genio y el lagarto-mascota: hábitat, vínculo con los niños, modo de ayudarlos, etc. Será posible trabajar con el formato de reseña crítica o imaginar la versión animada de *El genio de la cartuchera*; crear el afiche correspondiente y la sinopsis, un tráiler, etc. Estas propuestas habilitan la interdisciplinariedad con diversas áreas.

UN RECORRIDO DE PELÍCULA

LECTURA:

Cómo escribir la novela de tu vida, de Cecilia Pisos.



Ilustraciones de interior: Sandra Lavandeira

Género: novela, 272 págs.

Temas: infancia, hogar, familia, creatividad, escritura.

Sinopsis

Matías descubre que un ejército de termitas está invadiendo su casa. A lo largo de las páginas de este libro, intentará eliminarlas. Pero, también, y gracias al consejo de su profesora de Literatura, comenzará a escribir la novela de su vida e invitará a los lectores a seguirlo en esa aventura. Para esto dispondrá de un cuadernillo con propuestas, de modo que quien lea también será motivado a escribir. Una novela que es una verdadera aventura para personajes, lectores... y escritores.

PROYECTO

Este proyecto se presenta como un complemento a las propuestas de escritura de invención que el libro *Cómo escribir la novela de tu vida* trae en su cuadernillo, en las últimas páginas, y de forma digital en la web de la editorial. La idea será documentar el desarrollo del trabajo y pensarlo como una narrativa audiovisual documental. De esta manera, se resignificará el proceso de trabajo en el aula como puente para conectarlo con la comunidad. Los niños y niñas serán protagonistas de la lectura, la escritura y el trabajo áulico, revalorizando su función como actores de su propio aprendizaje y como miembros de su escuela, pueblo o ciudad. Como consecuencia, se pondrán en juego ODS tales como “Educación de calidad” y “Reducción de las desigualdades”.

1 Presentar el proyecto antes de comenzar a leer la novela. Indicar que cada estudiante producirá “el libro de su vida” siguiendo al protagonista o que, al menos, producirá ciertos textos. Esto dependerá del momento del año y la planificación docente: pueden encuadernar las producciones, armar fanzines con algunos textos, compaginar todas las producciones en una sola antología, etc. Comentar que se realizará un cortometraje documental sobre la experiencia. **IMPORTANTE:** solicitar el permiso correspondiente para grabar videos durante las clases. Si esto no fuera posible, se podrá realizar una filmación sin que se vean sus rostros o grabar un pódcast documental solo con el registro sonoro.

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleo.es/unbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

2 Durante la instancia de lectura de la novela y el proceso de escritura, siguiendo las diferentes consignas del cuadernillo, registrar algunas escenas espontáneas. Se sugiere involucrar a los estudiantes en este trabajo y proponer que sean ellos quienes graben o decidan qué grabar y cómo. Además, se podrá ejercitar la fluidez lectora practicando lectura en voz alta, combinando lectores, voces, ritmos, etcétera.

3 Conversar sobre el formato documental: revisar objetivos, destinatarios, tipo de narrativa. Comparar con la ficción. Abordar la importancia de la divulgación del conocimiento y las experiencias enriquecedoras. ¿Por qué será importante compartir la tarea que realizaron?

Observar ejemplos como el corto documental de Educar Portal, disponible en YouTube, “Alumnos Red: Una experiencia en La Matanza”. Analizar la estructura del video.

4 Realizar colectivamente el guion del documental: un listado numerado con la secuencia de fragmentos que incluirá. ¿Qué podremos incluir además de los registros de trabajo? ¿Quiénes podrían participar con sus testimonios además de los estudiantes? ¿Será enriquecedor que participen docentes, familias y otros integrantes de la comunidad escolar o el barrio? ¿Qué podrían aportar? ¿Cómo registraremos dichos testimonios? ¿Incluiremos música? ¿Habrá presentación y cierre?

5 Realizar la grabación de todos los momentos programados en el guion del punto anterior. Privilegiar aquí el trabajo interdisciplinario. Editar el video o audio para alcanzar el producto final. Según las características del colegio, esta tarea la realizarán los docentes, algún especialista de la comunidad escolar o los propios niños y niñas. Subir el documental resultante a YouTube.

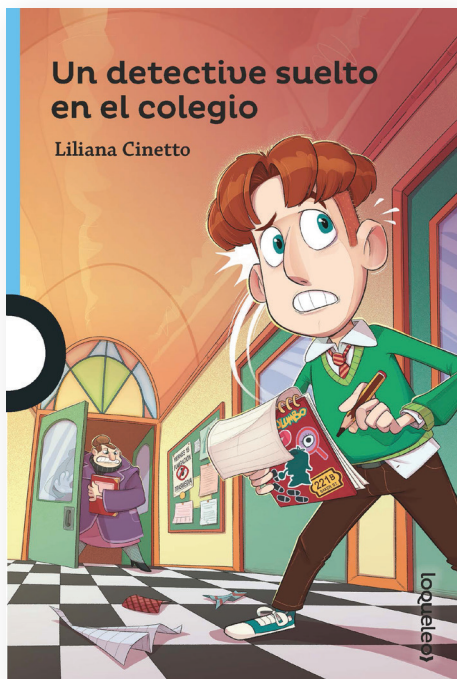
6 Organizar una presentación oficial del documental en la escuela. Asignarle un título y preparar el encuentro. ¿Invitaremos a las familias o a estudiantes de otros grados? ¿Mostraremos los libros o textos resultantes? ¿También reseñaremos el libro de Cecilia Pisos del que partió todo el trabajo? ¿Quiénes hablarán en público? ¿Tomaremos nota para no olvidarnos? ¿Cómo acomodaremos el aula? Realizar las invitaciones correspondientes y prepararse para el gran día.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Generar códigos QR con el enlace al documental y distribuirlos por el barrio de la escuela. Compartir la noticia en medios de comunicación locales. Escribir una gacetilla de prensa y trabajar en el aula con este tipo de textos informativos.
- ▶ Digitalizar las producciones textuales y crear un *e-book* colaborativo.
- ▶ Agregar al documental fragmentos animados, ilustrados a modo de “Draw my life” o generados por la técnica de *stop motion*.

LECTURA:

Un detective suelto en el colegio,
de Liliana Cinetto.



Ilustraciones: Gerardo Baró

Género: novela, 152 págs.

Temas: investigación, amistad, escuela, valentía, secretos.

Sinopsis

Alejandro Salotti es un apasionado del género policial. Como un Quijote contemporáneo, se dedica a investigar todo lo que sucede en la escuela; hasta que un día las cosas se ponen serias y se desata un caso que lo llevará a correr verdadero peligro. ¿Podrá develar la verdad y dejar en evidencia a los malhechores para salvar el tesoro del colegio?

PROYECTO

Este proyecto se propone recuperar las características del relato policial y resignificarlo a partir del trabajo colectivo. Partiremos de la novela de Liliana Cinetto para trabajar sobre la historia del propio colegio, la diagramación de su plano y la construcción de un héroe colectivo. Finalmente, en pequeños grupos diseñaremos salas de escape con los elementos trabajados. En este recorrido se abordarán ODS de Naciones Unidas tales como “Educación de calidad” y “Paz, justicia e instituciones sólidas”.

1 Luego de leer la novela, conversar sobre los elementos propios del género policial que se presentan y la función, estructura e importancia de planos y mapas. ¿Quién investiga aquí los hechos? ¿Recibe ayuda o compañía para su búsqueda? ¿Quiénes son los sospechosos y malhechores? ¿Cómo se llega a la resolución del caso? ¿Por qué son tan importantes los mapas y planos en la novela? ¿Utilizaron un mapa o plano alguna vez? Se sugiere la observación de diferentes mapas y planos.

2 Realizar un recorrido por el colegio para diseñar un plano general. La idea no es ser fiel a la construcción, sino reconocer a grandes rasgos los distintos lugares del edificio. Al regresar al aula, diagramar entre todos el plano en el pizarrón hasta llegar a la versión más fiel posible que cada estudiante copiará en su carpeta.

Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:

www.loqueleoesunbuenplan.com

www.loqueleo.com/ar

3 Trabajar con el concepto de sala de escape o *escape room*, que implica una narrativa a seguir, un objetivo que cumplir y varios desafíos o incógnitas que resolver en el camino. De forma analógica, es decir, en un espacio físico determinado y entre compañeros presentes, implica la organización, el trabajo colaborativo y el análisis de materiales para lograr el desenlace esperado en un tiempo determinado. Algo así como una búsqueda del tesoro en la que hay que resolver problemas para alcanzar las diferentes pistas. Se sugiere ver ejemplos en distintos sitios web o, si fuera posible, asistir a una sala de escape lúdica como visita escolar. Será necesario, también, indagar previamente en este tipo de dinámica como herramienta educativa gamificada a partir de la gran cantidad de información disponible en Internet.

4 Luego de la investigación y experimentación previas, trabajar en la creación de las diferentes salas de escape. Dividir el grado en grupos y guiar la construcción del guion borrador. El espacio de la sala podrá ser el colegio, según el plano realizado. ¿Cuál será el objetivo o misterio a resolver? ¿Qué roles interpretarán los participantes? ¿Dónde se llevarán a cabo las cuatro instancias que deberán atravesar los jugadores investigadores para llegar al final del juego? ¿Qué deberán resolver en cada momento? ¿Cómo podemos incluir el conocimiento sobre la novela leída, la historia del colegio y la región, o datos sobre los propios compañeros y la conformación del grado en los distintos desafíos? Proponer la

escritura paso a paso y las indicaciones en el mapa del punto de inicio, los cuatro desafíos y el punto de llegada. Recordar que cada desafío debe culminar con la indicación para llegar al siguiente.

5 Una vez listo el guion general de la historia y el juego, producir las piezas necesarias para llevar a cabo la sala se escape: el plano que utilizarán los jugadores, cartones con preguntas, crucigramas u otros juegos de papel, rompecabezas, el certificado u objeto a alcanzar, etcétera.

6 Organizar el cronograma de juegos y las participaciones en cada desafío, que dependerán de la cantidad de estudiantes. Llevar a cabo la ronda de juegos y acompañar a los estudiantes en cada instancia para asistirlos en los inconvenientes que pudieran surgir. Se sugiere registrar el desarrollo de los juegos para una posterior puesta en común y reconstrucción de las narrativas experimentadas.

ALGUNAS IDEAS MÁS

- ▶ Trabajar con el área de TIC para producir salas de escape virtuales o pequeños videojuegos.
- ▶ Junto al área de Música, producir una cortina musical apropiada para el juego. Investigar sobre la musicalidad en videojuegos o películas policiales para reconocer sus particularidades y cómo se traducen en la música la tensión, el misterio y la intriga.
- ▶ Diseñar la imagen y promoción de cada sala de escape. Trabajar interdisciplinariamente con el área de Plástica para construir afiches artesanales o digitales.



Un proyecto literario institucional con abordaje interdisciplinario.

•

Leer en el aula les permite a los estudiantes descubrir nuevas realidades y ampliar su mirada del mundo.

•

Para cada grado, un libro.

•

La escuela como comunidad de lectura.

loqueleo **SANTILLANA**