

animación a la lectura estrategias de animación a la lectur

estrategias de animación a la lectura **estrategias de**

animación a la lectura estrategias de

animación a la lectura estrategias de animación a la lectur

estrategias de animación a la lectura estrategias de



ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA



IDEAS DE BOMBERO

Objetivo general

Con estas actividades se pretende que los alumnos/as reflexionen acerca de determinadas características literarias, como la alternancia de narrador y del punto de vista narrativo. Así mismo se pretende también profundizar en el valor de la amistad y del sentido del humor.

2

Orientaciones

Se trata de un relato, con tintes de novela negra, escrito en clave de humor. Es una novela ágil y trepidante, en la que los acontecimientos se suceden a ritmo vertiginoso e imprevisible, que hará las delicias de cualquier lector joven amante de las comedias de enredo y de las situaciones cómicas. Aconsejable para lectores que les cueste concentrarse en la lectura.

ACTIVIDAD 1

(Antes de la lectura): **VIDEOFORUM**

Objetivos

- Acercarse al lenguaje específico del séptimo arte.
- Ser capaces de mantener la atención.
- Analizar los elementos conceptuales comunes y distintivos entre una historia transmitida literariamente y otra presentada cinematográficamente.
- Familiarizar con las historias de ladrones desde el punto de vista del humor.

Descripción

Proponemos como actividad inicial el visionado de una de estas películas: *Toma el dinero y corre*, *Rufufú* relacionadas con el tema de la lectura.

En las dos películas propuestas podemos abordar este tema para familiarizar a nuestros alumnos con las situaciones de la obra que les proponemos para su lectura.

3

Orientaciones

En el videoforum posterior, incidiremos en las concomitancias con los personajes y situaciones de la narración que vamos a iniciar. Se puede retomar esta actividad después de la lectura del libro para poder comparar dos historias con elementos comunes pero con soportes y desarrollos diferentes.

ACTIVIDAD 2

(Después de la lectura): **EN LA PIEL DE OTRO PERSONAJE**

Objetivos

- Descubrir los distintos puntos de vista de los personajes de la novela.
- Desarrollar la creatividad.
- Diferenciar los distintos registros del lenguaje.

Descripción

Esta novela nos presenta varias formas de proceder a su lectura, se trataría de recrear una cuarta desde el punto de vista de "Cerebro". Habremos de inventarle un pasado y las circunstancias que rodean los prolegómenos de la acción descrita en el libro.

Narraremos la historia en primera persona e intentaremos recoger sus pensamientos y opiniones sobre la forma de actuar de los otros personajes.

Esta actividad es susceptible de realizarse desde el punto de vista de los otros personajes que intervienen en la narración.

Para trabajar dividiremos la clase en pequeños grupos. Cada uno de ellos elaborará su propia narración y al final las pondremos en común.

Orientaciones

Respecto al lenguaje empleado para la construcción de la historia, habremos de tener en cuenta las características del personaje.

Debatiremos el grado de coherencia interna de cada una de ellas y pondremos énfasis en el análisis del lenguaje empleado por cada uno de los grupos para caracterizar al personaje de "Cerebro".

ACTIVIDAD 3

(Después de la lectura): **DRAMATIZACIÓN**

Objetivos

- Trabajar la creación y reconstrucción de diálogos.
- Desarrollar la imaginación.

Descripción

En esta actividad proponemos la realización de varios sketches para su posterior dramatización en el aula. Partiremos de aquellas escenas que susciten mayor interés para la clase.

Por grupos harán una adaptación construyendo los diálogos de los personajes, sonidos de ambiente etc. Una vez finalizado este trabajo, cada grupo representará su sketch a los demás.

Después de las representaciones debatiremos aquellos puntos más destacables de cada intervención valorando la calidad de los diálogos, la puesta en escena, la interpretación, etc.

5

Orientaciones

La representación de los sketches podrá ser de teatro leído o bien de interpretación sin texto presente. Si optamos por esta última fórmula, habremos de dar instrucciones precisas para la puesta en escena e intentaremos realizarla en un espacio distinto de la clase.

ACTIVIDAD 4

(Después de la lectura): **LENGUAJES SECRETOS**

Objetivos

- Operar con distintos códigos.
- Crear lenguajes codificados.
- Descubrir algunas posibilidades lúdicas de las lengua a partir de juegos de palabras.

Descripción

En la narración aparece como rasgo destacado el lenguaje codificado empleado por los protagonistas para comunicarse . Se trataría de construir otros códigos diferentes.

En pequeño grupo, construirán otros “lenguajes secretos” diferentes que podrán ser por medio de signos corporales, lenguajes gráficos o verbales. Al final discutiremos los pros y contras de cada uno de ellos.

Por ejemplo, hablando de lenguajes verbales, propondremos a los alumnos jugar con las palabras a partir del surrealismo sugerido en el diccionario oulipiano (ver Orientaciones). Es un juego al que puede jugarse de dos maneras:

1. Dando nuevos significados a palabras que ya existen.

Ejemplos:

TOMATE = TOMA TÉ

Campaña publicitaria fomentando el consumo del té.

PIMIENTO = p (3,1416) + MIENTO: Si digo p, miento

2. Creando nuevas palabras a partir de otras que ya existen cambiando una letra.

Por ejemplo:

MUSULMÁN Y MUSCULMAN =
= *Mahometano que hace culturismo*

SORDOMUDO Y SERDOMUDO =
= *El que no quiere ni oír hablar de bañarse*

Orientaciones

Para la creación de nuevas “palabras clave” podremos emplear como referencia el “DICCIONARIO OULIPIANO”. El término **OULIPO** resulta de la abreviación de las palabras francesas **OU**vroir de **LIT**térature **PO**tentielle (Taller de Literatura Potencial) y designa a un grupo de escritores y matemáticos (entre los que se encuentra Italo Calvino) que se dedican a jugar con los sonidos, las palabras, las frases, los capítulos, los libros, ... En definitiva, y según ellos, a trabajar en “una especie de laboratorio laberíntico que crea y experimenta con estructuras literarias”. Para documentarse ampliamente sobre este tema, sugerimos al profesor/a que busque más información en las direcciones electrónicas siguientes:

www.ouliipo.net

web en francés

www.nous.org.uk/ouliipo.html

web en inglés

ACTIVIDAD 5

(Después de la lectura): **EN CLAVE DE HUMOR**

Objetivos

- Valorar la literatura en clave de humor y entender que se pueden expresar las mismas ideas con registros diferentes.
- Fomentar las capacidades interpretativas.

Descripción

Dividiremos la clase en grupos de tamaño reducido. Cada grupo, en quince minutos debe revisar el libro extraer un diálogo del mismo. Por ejemplo podemos citar la conversación entre Carmen y los ladrones en cuanto ella llega a casa de Guillermo. (págs. 96 y siguientes).

En diez minutos deben preparar y ensayar el breve texto para posteriormente representarlo para toda la clase. Dependiendo del tiempo que se pueda dedicar a esta actividad podrían dramatizarse numerosos fragmentos y diálogos del texto.

8

Orientaciones

Se trata de que los alumnos/as sepan valorar la literatura en clave de humor, a pesar de lo truculento de las situaciones planteadas.