

Ficha de animación a la lectura

Alipio y el mar

Autor: Ingrid De Andrea

Valores a propiciar: Patriotismo, integridad, respeto, responsabilidad, creatividad

1ra. sesión

Antes de la lectura

- Motivar a los niños a escuchar unos sonidos, pedirles que cierren los ojos y en silencio, escuchen el sonido de las olas del mar y de otros elementos relacionados con él: animales, viento, etc.
- Luego, animarlos a que cuenten lo que imaginaron y lo dibujen en una hoja en blanco.

Materiales

- Cd. de sonidos.
- Hoja en blanco.

2da. sesión

Durante la lectura

- Animarlos a observar la carátula del cuento y a describir las imágenes que aparecen ahí.
- Dar a conocer el significado de las siguientes palabras:
Caserío (6). - Conjunto de casas más pequeño que un pueblo.
Estremecer (24). - Conmover, hacer temblar algo o a alguien
Arrullar (24). - Tararear, susurrar, acunar, adormecer, tranquilizar, enamorar, mimar.

Materiales

- Cuento.

Después de la lectura

- Recuerdo:
Al terminar de leer el cuento, realizar las siguientes preguntas motivando la participación de los niños:
¿Quién es Alipio?
¿Dónde vive?
¿Cuál es su sueño?
¿Qué animales le hablan del mar?
¿Con quién viaja Alipio a conocer el mar?
¿Cómo se siente cuando llega al puerto y logra ver el mar?
¿Por qué se siente así?
¿Qué decide hacer Alipio?
- Opino:
¿Te gusta ir a la playa?
¿Con quiénes vas?
¿Conoces la sierra?
¿Cuál te gusta más? y ¿por qué?



Ficha de animación a la lectura

3ra. sesión

Un regalo para el mar

- Conversar con los niños sobre la importancia de cuidar el mar ya que es el hogar de diversos animales, como los peces que muchas veces mueren envenenados o asfixiados por tragar elementos tóxicos y pequeños que otras personas arrojan.
- Animarlos a que expresen formas en las que podrían ayudar a Alipio a limpiar el mar.
- Proponerles que elaboren afiches grupales con témperas de colores sobre las formas de cuidar el mar.

Materiales

- Cartulinas, témperas, crayolas.

4ta. sesión

Tierra – Mar

- Animar a los niños a jugar y ejercitar su atención y concentración.
- Salir al patio y ubicarse en una fila. Luego, la profesora traza una línea en el piso o coloca una soga, la cual deben saltar según indicación: a la derecha mar y a la izquierda tierra. Los niños que se equivocan van saliendo del juego.

Materiales

- Tizas o soga.

5ta. sesión

- Animar a los niños a aprender y dramatizar una canción sobre el mar.

Materiales

- Canción escrita en papelógrafo con palabras escritas y dibujos.

*"En alta mar había un marinero,
que su guitarra no paraba de tocar
y cuando se acordaba
de su patria querida
tomaba la guitarra
y se ponía a cantar
en alta mar, en alta mar, en alta mar".*