

Ficha de animación a la lectura

Mi amigo el glumpo y el Ave Fénix

Autor: Heriberto Tejo

Título de la dinámica: "Animales escondidos"
Valores - Actitudes: Esfuerzo y perseverancia.
Sesión: N° 1
Duración: 20 minutos

1^{era}
Sesión

Materiales o recursos: Hojas de papel, lapiceros, ficha con nombres de animales escondidos.

1. Presentación

- El animador explicará que en la página 27 del libro, el glumpo le pide ayuda a Antarki para encontrar los nombres de animales escondidos en un grupo de letras.
- Ejemplificará el nombre de un animal escondido entre las letras FARIJA (el nombre del animal escondido es "jirafa").
- Animará a los estudiantes a descubrir otros nombres de animales que aparecen ocultos entre las siguientes letras:
 - ENPATAR= Pantera
 - INROUCOIN=Unicornio
 - PLOAMA=Paloma
 - RUTEBI=Buitre
 - GRANDO=Dragón
- Informará a los alumnos que participarán de la dinámica "Animales escondidos".
- El animador repartirá piezas de papel donde se encuentran grupos de letras con el nombre de 12 animales ocultos (ver anexo).
- Dará a conocer que el tiempo para desarrollar esta actividad es de ocho minutos.

2. Desarrollo

- El animador indicará a los alumnos que escriban al lado de cada grupo de letras el nombre del animal.
- Les pedirá que lean voluntariamente los nombres de animales que resultaron.
- Les entregará una hoja de papel adicional para la siguiente actividad.
- Les solicitará que en tres minutos escriban de manera desordenada el nombre de cinco animales.
- Les pedirá que en la parte inferior izquierda escriban el nombre de la persona que creó la actividad.
- Les solicitará que le entreguen las hojas con los nombres de los animales.

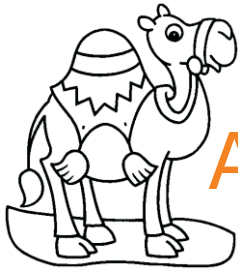
Ficha de animación a la lectura

3. Socialización

- Repartir indistintamente las hojas creadas por los estudiantes.
- Pedirles que en la parte inferior derecha escriban "Resuelto por..." (que completen con su nombre).

Ficha de animación a la lectura

Anexo 1



Animales escondidos



TOTGRAU	_____	NUTAC	_____
TENEICRONOR	_____	EPSIMICE	_____
BARCE	_____	LACROCA	_____
RUAGAJ	_____	FENLID	_____
LACOLEM	_____	ALRIGO	_____
ACHUCRACA	_____	VAGILAN	_____

Resuelto por _____

Mi amigo el glumpo y el Ave Fénix

Autor: Heriberto Tejo

Título de la dinámica: "Creación de animales fantásticos"

Valores - Actitudes: Creatividad

Sesión: Nº 2

Duración: 20 minutos

2^{da}
Sesión

Materiales o recursos: Hojas de papel, lápiz y colores.

1. Presentación

- Comentar a los alumnos que el glumpo enseñó a Érika y Antarki a inventar algunos animales fantásticos.
- Mostrar a los alumnos algunos animales producto de la unión de dos o más (anexo 2). Pedirles que digan cómo creen que se llamarán esos animales y los describan.
 - El mariposapo tiene cuerpo de sapo con alas de mariposa.
 - El tortugato tiene cuerpo de gato y el caparazón de una tortuga.
- Proponer otros ejemplos. Dialogar acerca de la unión de algunos animales:
 - ¿Cómo creen que será un cocodrilobo?
 - ¿Qué resultaría de unir una tortuga con una gallina? ¿Cómo sería ese animal?
 - ¿Cómo será el cucarachancho?
- Invitar a los estudiantes a participar de manera ordenada.
- Explicarles que la dinámica en la cual participarán se llama "Creación de animales fantásticos", que consiste en mezclar dos o más animales y dibujar el que resulta para luego colocarle un nombre.
- Indicar que la única condición para la creación de estos animales es que la última sílaba del nombre del primer animal sea la primera sílaba del segundo. Presentarles los siguientes ejemplos:

GATOPO

AVISPALOMA

HIPOPOTAMONO

- El animador repartirá papeles de colores a cada alumno para que dibujen el animal que han escogido.
- Les pedirá que en la parte inferior central escriban el nombre de su animal fantástico.
- Les indicará que el tiempo para hacer sus dibujos es de diez minutos.

Ficha de animación a la lectura

2. Desarrollo

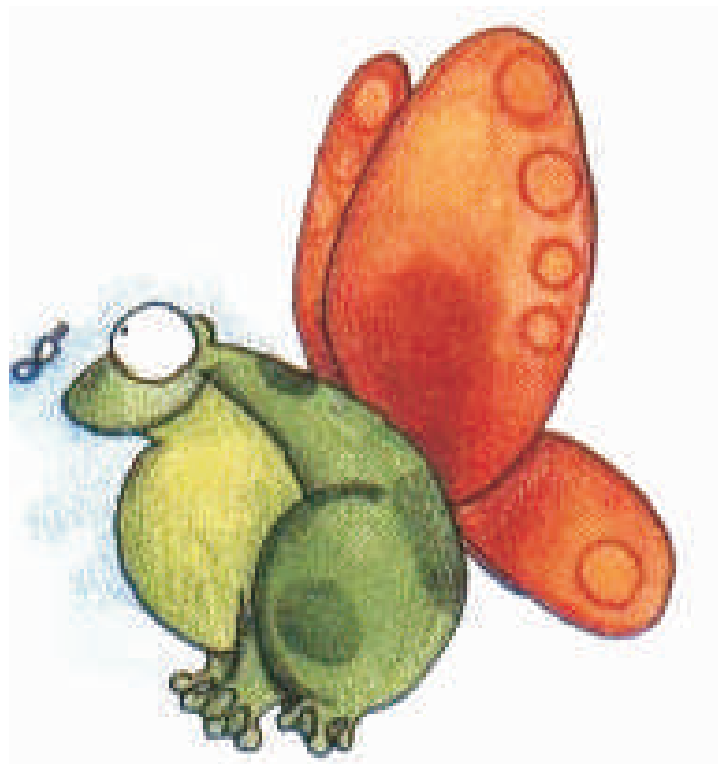
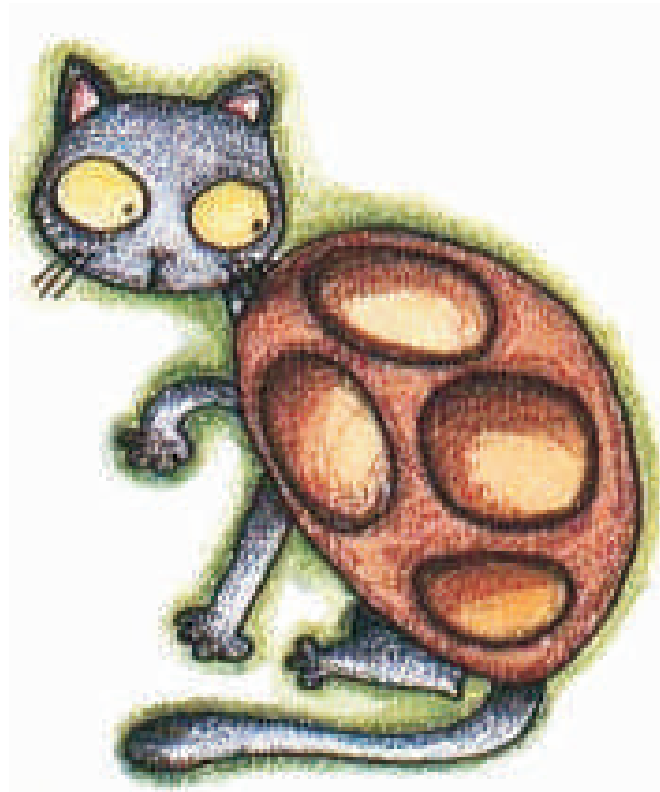
- Pedir a los alumnos que elijan los dos animales que desean unir teniendo en cuenta la única condición para crearlos.
- Animarlos a hacer sus dibujos de manera creativa.
- Escribir con colores llamativos el nombre del animal creado.

3. Socialización

- Exponer frente a los demás alumnos de la clase los dibujos realizados, cubriendo el nombre.
- Pedirles a los demás que traten de adivinar el nombre del animal creado a partir de la observación.
- Pegar los animales en un lugar visible del aula.

Ficha de animación a la lectura

Anexo 2



Ficha de animación a la lectura

Mi amigo el glumpo y el Ave Fénix

Autor: Heriberto Tejo

Título de la dinámica: "Resolvemos crucigramas"

Valores - Actitudes: Perseverancia

Sesión: N° 3

Duración: 20 minutos

3^{era}
 Sesión

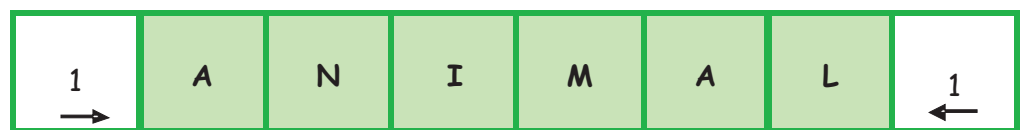
Materiales o recursos: Fichas con crucigramas, lápices.

1. Presentación

- Comentar a los alumnos que Viento propone a Antarki y a Érika participar en la resolución de juegos con números, pupiletras y crucigramas.
- Animar a los estudiantes a participar de la dinámica "Resolvemos crucigramas".
- Mencionar que estos crucigramas tienen una característica especial: de izquierda a derecha, es decir, como leemos habitualmente, tienen un sentido o significado; y de derecha a izquierda, otro. Si se desea, indicarles que estas palabras reciben el nombre de BIFRONTES.

Proponerles este ejemplo:

1. De izquierda a derecha: Ser irracional.
2. De derecha a izquierda: Pinturas o dibujos impresos en un papel.



- El animador repartirá a los estudiantes las fichas con los crucigramas.
- Les indicará que el tiempo para resolver ambos es de diez minutos.

2. Desarrollo

- Pedir a los alumnos que desarrollen sus crucigramas en silencio.
- Animarlos a decorar las hojas que recibieron.

3. Socialización

- Intercambiar los crucigramas con otros compañeros.
- Comparar sus respuestas con los demás.
- Animarlos a crear otro crucigrama con las mismas características.



Ficha de animación a la lectura

1					1
2					2
3					3
4					4
5					5
6					6
7					7

De izquierda a derecha	De derecha a izquierda
<ol style="list-style-type: none"> 1. Amarrar. 2. Capital de Italia. 3. Casualidad, suerte. 4. Miembros que usan las aves para volar. 5. Primer hombre. 6. Coger algo con la mano. 7. Cinta elástica. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Roedor grande. 2. Sentimiento intenso que une a dos seres. 3. Casta, origen del color de las personas. 4. Habitación principal de la casa. 5. Ninguna cosa. 6. Movimiento de la boca que denota alegría 7. Ligerero, rápido.

1						1
2						2
3						3
4						4
5						5
6						6
7						7

De izquierda a derecha	De derecha a izquierda
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mamífero de hocico alargado y gran cola. 2. Que da educación. 3. Toma apunte de algo. 4. Colas. 5. Sensación de gusto. 6. Persona que dirige un grupo. 7. Da brincos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semilla que acompaña a toda comida. 2. Va en busca de alguien. 3. Sílabas con menor fuerza de voz. 4. Oprimir algo para que se suavice. 5. Tomas algo que no es tuyo, entonces... 6. Lugar donde están las reces. 7. Colección de mapas geográficos.

Mi amigo el glumpo y el Ave Fénix

Autor: Heriberto Tejo

Título de la dinámica: "Encuentro con el Ave Fénix"
Valores - Actitudes: Amistad, decisión y constancia.
Sesión: N° 4
Duración: 20 minutos

4^{ta}
 Sesión

Materiales o recursos: Cartulinas, colores, fichas de lectura, cinta adhesiva.

1. Presentación

- Preguntar a los alumnos si recuerdan qué es un ave fénix y qué características tiene:
 - Canto melodioso.
 - Plumaje brillante de color rojo fuego.
 - Cola multicolor.
 - Largas plumas a manera de cresta.
 - Conocida como la reina de los bosques.
 - Es única en su especie.
 - Muere y renace de sus cenizas.
 - Vive muchos años.
- Recordarles que Antarki sentía mucha curiosidad por conocer al Ave Fénix, pero para encontrarla tuvo que pasar una prueba de fuego, que le exigió mucho valor, decisión y constancia.
- Animar a los alumnos a participar de la dinámica "Encuentro con el Ave Fénix".
- Indicarles que esta actividad consiste en describir brevemente cómo se produjo el encuentro entre Antarki y el Ave Fénix. Para ello deberán resaltar los valores practicados por Antarki hasta su encuentro.
- El animador proporcionará a los alumnos algunas preguntas guía para desarrollar la descripción.
 - ¿Por qué Antarki se animó a conocer al Ave Fénix?
 - ¿Quién le indicó a Antarki cómo llegar al Ave Fénix?
 - ¿Qué prueba debía pasar Antarki para encontrarla?
 - ¿Qué vio Antarki cuando llegó al nido del Ave Fénix?
 - ¿Cómo se sintió Antarki después del encuentro?

2. Desarrollo

- El animador dividirá el aula en cuatro grupos.
- El animador repartirá piezas de cartulina o papel donde se encuentre la estructura que cada grupo debe seguir (anexo 4).
- Recordarles las preguntas guía que marcarán la pauta en su descripción.
- Observar y guiar el proceso de redacción.
- Pedir a los alumnos la participación de todo el grupo.



Ficha de animación a la lectura

3. Socialización

- Colocar los trabajos en lugares visibles del aula.
- Solicitar a los alumnos que lean silenciosamente todos los trabajos.
- Comentar las coincidencias producidas.

Anexo 4

Mi amigo el glumpo y el Ave Fénix





Integrantes del grupo:

Mi amigo el glumpo y el Ave Fénix