

Ficha de animación a la lectura

El valiente Teo

Autor: Erhard Dietl

Valores - Actitudes: Valentía, confianza, superación.

1ra. sesión

Antes de la lectura

- Conversar sobre los miedos que se tienen.
- Sugerir a los niños que hagan un dibujo sobre algo que les cause miedo. Al terminar, ver si sus miedos coinciden con los de algún compañero de la clase.
- Mostrar figuras de superhéroes y comentar en qué momento demuestran su valentía.
- Planear estrategias en grupo para superar los miedos.

Materiales

- Figuras de superhéroes.

2da. sesión

Durante la lectura

- Describir a los personajes que aparecen en la carátula.
- Comentar la actitud del niño.
- Escuchar con atención la lectura del cuento y observar las imágenes.

Después de la lectura

- *Recordamos:* Al terminar de leer el cuento, realizar las siguientes preguntas y motivar la participación de todos los niños:
 - ¿Qué le sucedía a Teo?
 - ¿Qué pensaba del peluquero?
 - ¿Por qué crees que tenía miedo de tocar el piano?
 - ¿Qué se le ocurrió para superar sus miedos?
 - ¿Cómo era la máscara que compró?
 - ¿En qué termina la historia?

Materiales

- Cuento.

Ficha de animación a la lectura

3ra. sesión

La máscara espantamiedos

- Confeccionar una máscara espantamiedos reciclando cajas de tecnopor o cartón, papel lustre de colores, goma y accesorios. Pegar las máscaras en la pared y hacer una exhibición invitando a compañeros de otras aulas.
- Hacer la invitación en una cartulina grande firmada por todos los niños de la clase.

Materiales

- Cajas de tecnopor o cartón.
- Papel de lustre de colores.
- Serpentina.
- Lana.
- Témperas.

4ta. sesión

Diseñando nuevos antifaces para Teo

- Decorar un antifaz de cartulina con plumones gruesos, creando diseños originales. Luego, ubicar a los niños en semicírculo y motivarlos a que se pongan el antifaz y digan cuándo sienten que son valientes.

Materiales

- Antifaz de cartulina.
- Plumones de colores.

5ta. sesión

- **Juego "Charada de los miedos"**

Dramatizamos los miedos de Teo con el juego de charada. Los niños se ubican en círculo y el voluntario se coloca al centro para dramatizar alguno de los miedos de Teo.

Al finalizar su participación, todos lo aplaudirán. Tanto él como el niño que adivina ganarán un *sticker*.