

SOBRE LECTURA E ESCRITURA.

Extraído de ¡EU LEO PORQUE ME PETA!, Guía para o profesorado. LER O MUNDO, 1º-2ºCiclo de Primaria. Materiais para o fomento da lectura da Consellería de Educación.

Dispoñible en: <http://bega-horadeler.blogspot.com>

Cómpre lembrar, á hora de programar actividades para o fomento da lectura, algunhas cuestións:

- ⇒ A necesidade de organizar tempos e espazos para unha presenza cotiá da lectura no contexto escolar.
- ⇒ A importancia do profesorado como modelo lector: o adulto que le todo tipo de textos, en todo tipo de soportes, en distintos momentos do día, con distintos obxectivos é tamén o adulto que inicia na lectura expresiva a través dunha lectura en voz alta modélica e grata para o oído dos novos lectores.
- ⇒ A potencialidade das actividades de lectura compartida e da charla, máis ou menos formal, arredor dos libros e do seu contido.
- ⇒ O feito incuestionable de que obrigar a ler non esperta o gusto pola lectura, que este xorde unicamente en climas afectivos e a través do entusiasmo e do coñecemento que sobre os libros a ler teñan os mediadores.

De letra en letra...

Aínda que se presenten como propostas separadas, cómpre integrar actividades de lectura e escritura nas sesións dedicadas aos contos tradicionais. O que segue é unha selección de distintas técnicas para a creación de historias que, polas súas características, poden axudar a afondar no coñecemento da estrutura dos contos. Suxeridas e postas en práctica por diversos autores, dan moi bo resultado con rapaces e rapazas nas actividades de escritura creativa. En ocasións, a creación dunha historia será un traballo individual e, noutras, o resultado dunha actividade colectiva na que o profesorado actuará moderando e guiando minimamente o proceso para evitar dispersións.



Un final diferente:

Trátase de inventar un final diferente ao orixinal dun conto que veñen de ler ou escoitar. O profesorado poderá atopar exemplos desta técnica no libro de Gianni Rodari, *Contos para xogar*, no que o autor ofrece tres finais diferentes para cada un dos contos, entre os que o lector escolle aquel que máis lle gusta.

Inventar o final:

Despois da lectura dun conto tradicional pouco coñecido, que se deixa sen rematar, pódese propor a resolución da historia, inventando o final e procurando que se atean á estrutura básica anteriormente citada.

¿Que pasaría se...?:

A técnica consiste en contestar esta pregunta e, a partir de aí, inventar unha historia, desenvolvendo os elementos que a suposición suxira:

- ✎ ¿Que pasaría se a filla do rei non quixese ser unha princesa coma todas?
- ✎ ¿Que pasaría se o lobo fose vexetariano?
- ✎ ¿Que pasaría se todos os da clase se perdesen no bosque de Hänsel e Gretel?
- ✎ ¿Que pasaría se o mago perdesa a memoria e esquece os encantamentos?

Palabras enfiadas:

Escóllese unha palabra e escríbense algunhas outras que a primeira nos suxira; despois, combínanse para a creación dunha historia. Por exemplo, a palabra *tesouro* pode suxerir outras como: princesa, pirata, illa, barco, castelo, aventura, mar... Podía ser unha historia “dunha princesa que viaxaba ao seu castelo polo mar, nun barco no que transportaba un tesouro que lle regalara un seu avó, e bateu cun pirata que...”.

Historias múltiples ou libro interactivo:

Trátase de elaborar un conxunto de historias, dispoñelas de tal xeito que os elementos sexan intercambiabes e que da súa combinación xurdan e se poidan ler



múltiples historias. O texto escrito que conformará o conto deberá darlles resposta ás cuestións propostas.

¿Onde?	
¿Quen?	
¿Que lle pasou?	
¿Quen lle axudou?	
¿Que fixo?	
¿Como rematou?	

A lectura por parte do mediador ou mediadora, combinando respostas de distintas historias, deberá buscar a conexión entre os distintos fragmentos, improvisando os enlaces que sexan necesarios.

Unha variante sería proporcionar os inicios de cada núcleo, de xeito que todos comecen do mesma forma, o que facilita a súa lectura se son pequenos:

	Había...
	Vivía...
	Todas as...
	Pasoulle...
	Daquela...
	E por fin...

A ensalada de fábulas:

Esta técnica para a creación de historias, suxerida por Gianni Rodari na súa **Gramática da fantasía**, é unha variante do seu “binomio fantástico”, no que en lugar de escoller dous nomes comúns se escollen nomes propios procedentes do mundo dos contos: Brancaneves e Carapuchiña, Gretel e Polgariño, Cincenta e o gato con botas... que mesturan as súas historias, introducíndose uns no mundo dos outros e dando lugar a novos contos.

