

Primaria



Los viajes literarios

Recorrido de lecturas

2018

loqueleo

PRIMER CICLO

Los viajes y la lectura trazan líneas paralelas. Los libros, como los viajes, nos muestran lugares nuevos, costumbres diferentes, territorios que jamás nos hubiéramos imaginado...

VIAJE A LA FANTASÍA

Personajes imaginarios

1º Grado

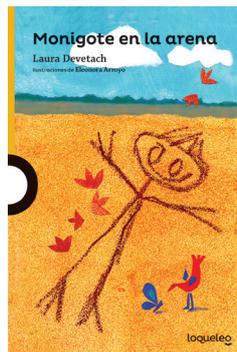


El paraguas del Mago

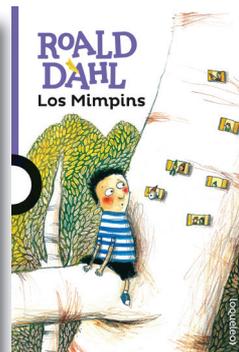


Un día, una brújula

2º Grado



Monigote en la arena



Los Mimpins

3º Grado



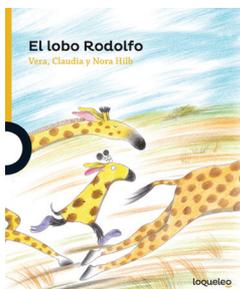
Las Magas



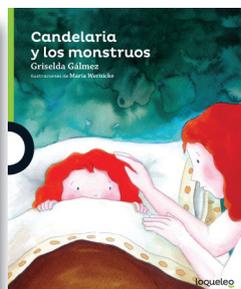
El Hada Mau y las perfectas malvadas

VIAJE A LAS EMOCIONES

Sentimientos



El lobo Rodolfo



Candelaria y los monstruos



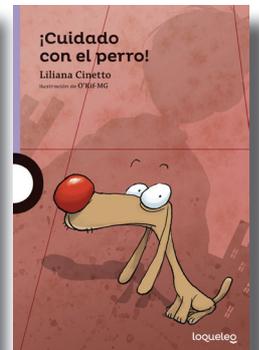
Para llegar hasta el sol



Cuento con sapo y arco iris



Amigos del alma



¡Cuidado con el perro!

VIAJE POR EL MUNDO

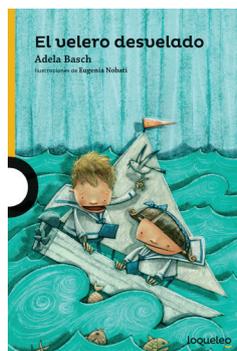
Piratas y princesas



Había una vez un barco



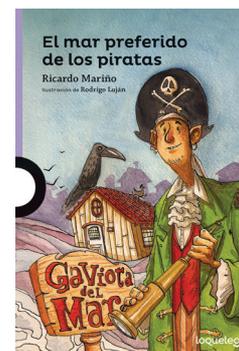
La sorpresa de Brutilda



El velero desvelado



¿Dónde está mi almohada?



El mar preferido de los piratas



El traje del emperador

SEGUNDO CICLO

El plan lector “Los viajes literarios” propone un proyecto de lectura completo para cada grado de primaria, secuenciado y flexible, a partir de seis recorridos temáticos –tres por ciclo– cuyos caminos confluyen, se cruzan, se bifurcan, se entrelazan.

Griselda Gandolfi

VIAJE A LA AVENTURA

Cronistas

4º Grado



Escape a la India



Cuentos de la selva

5º Grado

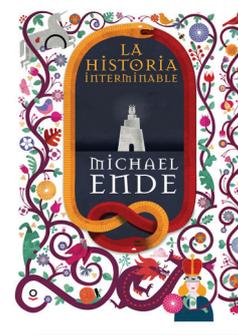


Regreso a la casa maldita

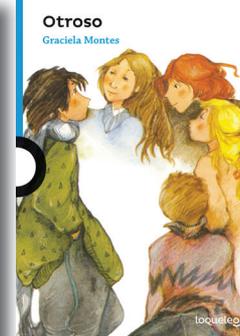


La batalla de los monstruos y las hadas

6º Grado



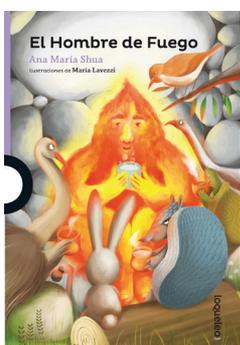
La historia interminable



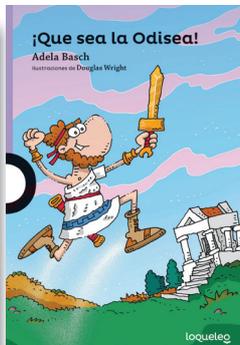
Otroso

VIAJE POR LA HISTORIA

Mensajeros



El Hombre de Fuego



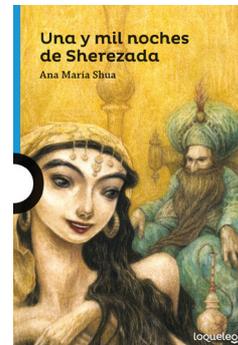
¡Que sea la Odisea!



Dioses y héroes de la mitología griega



El pescador de sirenas



Una y mil noches de Sherezada



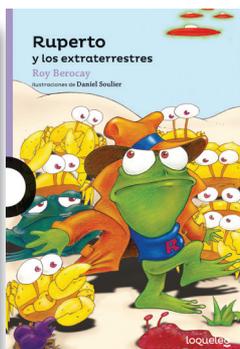
Lucas Lenz y la mano del emperador

VIAJE AL MISTERIO

Detectives



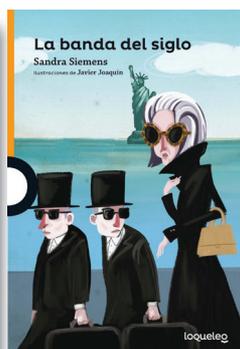
El fantástico misterio de la princesa desconocida



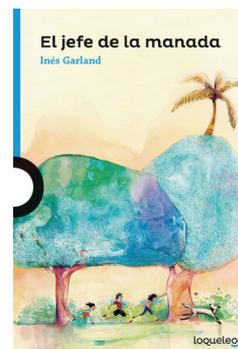
Ruperto y los extraterrestres



El pequeño vampiro



La banda del siglo



El jefe de la manada



Alma y Frin

SEGUNDO CICLO

7º Grado

VIAJE A LA AVENTURA

Cronistas



Banderas negras sobre cielo azul



Conexión Alteris

VIAJE POR LA HISTORIA

Mensajeros



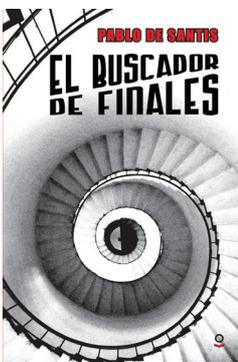
Rompecabezas



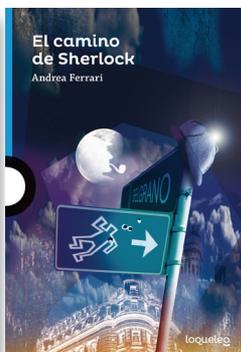
Cuando Hitler robó el conejo rosa

VIAJE AL MISTERIO

Detectives



El buscador de finales



El camino de Sherlock



Proyecto integrador: Producción de una antología de cuentos

El proyecto para primer grado propone la integración de los tres recorridos temáticos del plan lector —**Viaje a la fantasía**, **Viaje a las emociones** y **Viaje por el mundo**— en la producción colectiva de una antología de cuentos mediante el dictado al docente, a partir de combinaciones inesperadas de personajes de los libros leídos.

Paso a paso

1. Para iniciar la propuesta de este proyecto, elaborar junto con los niños y las niñas un **listado de personajes** de las lecturas que realizaron y proponer nombres para aquellos que no los tengan. Por ejemplo: el mago Paragüín, la bruja Brújula, la mona Bruja, el lobo Rodolfo, Candelaria, el capitán Barbudo, el pirata Brutus y la piratita Brutilda, entre otros. Esta actividad puede realizarse a medida que se va transitando por los distintos itinerarios.

2. A partir de la lectura de *Candelaria y los monstruos*, de Griselda Gálmez, plantear la invención de un monstruo propio para incorporar a la lista anterior. Proponer dibujarlo, ponerle un nombre y escribir una oración contando cómo es, qué le encanta hacer y qué no le gusta. Armar con esas producciones una **muestra monstruosa** como la del cuento.

3. Como actividad generadora de ideas durante la **preescritura**, preparar tarjetas con nombres de personajes del listado elaborado en el punto 1 que correspondan a diferentes libros. A continuación, proponerles a los chicos que elijan una. Luego, elegir al azar uno de los monstruos de la galería realizada en la actividad 2 y preguntar: ¿dónde se encuentran estos personajes?, ¿por qué están allí?, ¿qué problema tienen?

4. Comenzar la escritura de los cuentos por medio del dictado al docente. Para hacerlo, sugerimos trabajar en distintas sesiones de producción, por pequeños grupos. Así, se puede trabajar en biblioteca con un equipo por vez, mientras el resto de la clase realiza actividades de exploración y lectura a partir de una mesa de libros, por ejemplo.

5. Mientras escribe aquello que le dictan, es el docente quien asume la acción material de escribir y orienta a los niños y a las niñas que, al dictar, van aprendiendo a controlar el dictado, adecuando la voz, las pausas o repitiendo si es necesario, para diferenciar entre lo que se comenta y aquello que se dice para ser escrito.

6. Durante el **proceso de revisión** que se va dando a medida que el texto progresa, la lectura en voz alta del docente al finalizar cada episodio resulta fundamental. Tras la lectura de la versión definitiva, pensar junto a cada equipo el título de su historia.

7. Para la elaboración de la antología, reunir las producciones de los distintos grupos y socializarlas en la clase. A partir de la observación de antologías disponibles en la biblioteca, reflexionar sobre los **elementos paratextuales** de esos volúmenes (tapa, contratapa, índice, ilustraciones interiores) y prepararlos entre todos.

TIC

Si se desea editar la antología digitalmente, las tapas del volumen pueden realizarse empleando alguna aplicación disponible en Internet, como Canva, a partir de plantillas prediseñadas sobre cuya base pueden adaptarse textos e imágenes: https://www.canva.com/es_ar/crear/tapas-de-libros/



Proyecto integrador: Producción de un audiolibro

En este proyecto se propone la oralización y sonorización de textos de los distintos recorridos y géneros del plan lector para segundo grado (narrativa, poesía y teatro) que, junto con otros producidos colectivamente, formarán parte de un audiolibro en el que se integren viajes y viajeros, sentimientos y personajes imaginarios cuyas historias dialogan abriendo caminos.

Paso a paso

1. Presentar los diferentes libros explorando inicialmente los paratextos para compararlos y conversar a partir de los saberes de los chicos y las chicas sobre los géneros: ¿cuáles presentan índice? ¿Hay algún libro de poemas? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿En cuál de ellos lo más importante es el diálogo? ¿Se les ocurre por qué esto es así?

2. Comenzar a realizar las producciones para el proyecto a medida que se va transitando por los itinerarios: al finalizar la lectura de cada uno de los libros, proponer la **elaboración de diálogos entre los personajes** de los textos leídos. Por ejemplo:

a) Entre Monigote y tía Sidonia; entre Guy, el caracol Bu y el Garbanzo peligroso; entre Marina y Rarita, personajes de diferentes cuentos del libro de Laura Devetach.

b) Entre tía Sidonia y Don Mini, el regidor del árbol de los Mimpins.

c) Entre el caracol del poema de María Cristina Ramos y la carpinterita del cuento de Gustavo Roldán.

d) Entre Billy, el niño héroe de *Los Mimpins*, y Cora, la exploradora de *El velero desvelado*.

e) Entre Cora, la exploradora, e Isabel, la niña viajera de *¿Dónde está mi almohada?*, y otras propuestas que puedan surgir.

3. Planificar los guiones y contextualizar los diálogos que se producirán a partir de preguntas como las siguientes: ¿dónde se encuentran esos personajes? ¿Cómo llegaron allí? ¿Qué busca o necesita uno de ellos? ¿Cómo lo ayudan los demás? Registrar las ideas que vayan surgiendo, como si se tratara de guiones teatrales. Por ejemplo:

Isabel emprende un viaje en busca de su almohada. Navegando por los mares llega a la isla en la que se encuentra Cora, la exploradora.

ISABEL: Hola. Me llamo Isabel. Perdí mi almohada y, sin ella, no puedo dormir. Salí a surcar los mares para encontrarla. ¿La viste?

CORA: Hola, Isabel. Soy Cora, la exploradora. Si tu almohada pasó por esta isla, ¡la encontraremos!

ISABEL: Gracias, Cora. ¿Por dónde te parece que comencemos a buscar?

4. Releer los diálogos producidos y **planificar la sonorización**. Decidir qué música o canción puede escucharse al inicio y al final de cada uno y cómo se realizarán los efectos sonoros: lluvia, viento, pasos, rugidos, truenos, tambores, fuego, etcétera. Entre todos, pensar distintos objetos que puedan utilizar para imitar los sonidos.

5. Grabar audios con las situaciones imaginadas, los diálogos que tienen lugar en ellas y las sonorizaciones previstas en la actividad anterior.



TIC

Para armar el **audiolibro** los archivos de audio con los diálogos sonorizados pueden combinarse con dibujos o fragmentos de escenas de los chicos y las chicas llevando a cabo las actividades del proyecto y editarse en video empleando MovieMaker para Windows (<http://www.windows-movie-maker.org/es/>) u OpenShot para Linux (<http://www.openshot.org/>).

Más actividades integradoras en www.loqueleo.com.ar

- ♦ **Cartas que cuentan:** Juego de cartas para crear historias.
- ♦ **De mi boca a tu oído:** textos compartidos a través de susurros.
- ♦ **Una de piratas:** construcción de maquetas para la recreación de escenas.

Proyecto integrador: Producción de una galería de personajes

Este proyecto integrador propone, a partir de la lectura de los libros de los recorridos lectores para tercer grado —cuentos y novelas de distintos estilos que transitan por el humor, la amistad, la aventura y los clásicos— la producción colaborativa de una galería digital de personajes, para escribir, describir, pensar con otros, compartir y aprender jugando.

Paso a paso

1. Presentar los recorridos explorando los paratextos de los libros para compararlos y conversar acerca de sus personajes (magas y hadas, amigos, princesas y piratas) y sus géneros: relatos, cuentos y novelas.

2. Organizar su lectura como actividad habitual en sesiones semanales, empleando distintas modalidades: lectura en voz alta por parte del docente, lectura de los estudiantes en pequeños grupos, lectura silenciosa individual de partes favoritas, entre otras posibilidades.

3. A medida que se avanza en las lecturas, plantear al grupo el **proyecto de escritura colaborativa** que llevarán a cabo, en integración con TIC: la elaboración de una galería en formato wiki que incluya entre sus entradas las descripciones de los personajes de las historias leídas. A continuación, dividir la clase en seis grupos y asignar a cada uno la elaboración rotativa de una sección, por ejemplo: MAGAS, HADAS, AMIGOS/AS, MASCOTAS, PIRATAS, PRINCESAS.

4. Entre todos, **decidir que personajes se ubicarán en cada sección.** Durante el ordenamiento, seguramente surgirá que un mismo personaje pueda ubicarse en más de una categoría, como Diminuto (AMIGOS/AS y MASCOTAS). En ese caso, debatir cuál será la sección en la que se ubicará su descripción y desde qué otra se va a remitir a ella. Por ejemplo, si se decide ubicarlo en MASCOTAS, en AMIGOS su entrada podría aparecer así: Diminuto: ver MASCOTAS.

5. Como actividad de **preescritura**, conversar acerca de la información que se incluirá en las entradas sobre cada personaje. Para hacerlo pueden tenerse en cuenta las características presentes en las descripciones de *Las Magas*. Por ejemplo:

CÓMO SE LLAMA: Roldana.

QUÉ ATRIBUTOS TIENE: es indecisa e inquieta.

QUÉ HACE: mueve montañas.

QUÉ EFECTOS TIENEN SUS ACCIONES: como no se decide, va con las montañas de un lugar a otro.

También se pueden incluir o inventar palabras mágicas o frases favoritas.

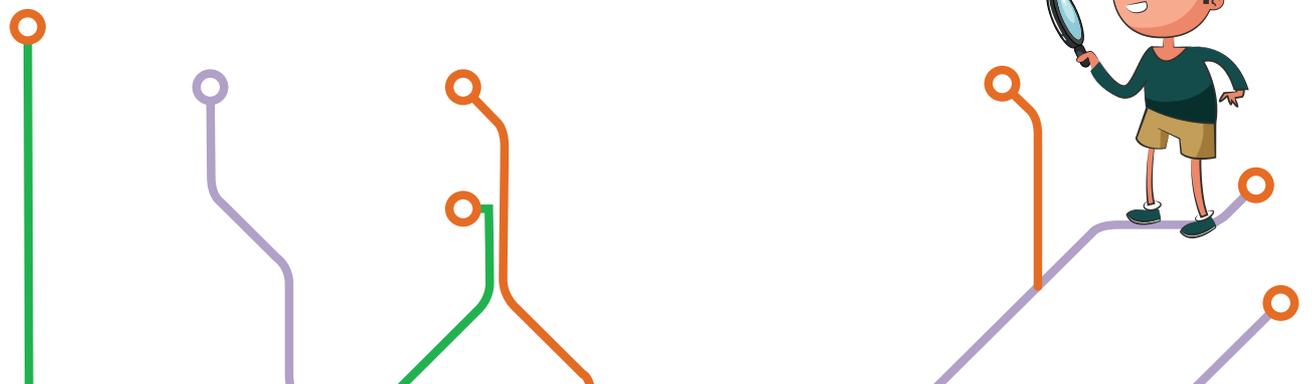
6. Escribir las entradas e ilustrarlas. Revisar los borradores. En integración con TIC, pasar en limpio las entradas, en un archivo por sección, empleando un procesador de textos. Digitalizar los dibujos escaneándolos o fotografiándolos. Finalmente, ordenar alfabéticamente las entradas de cada sección.



TIC

Para elaborar la wiki existen diversas aplicaciones, algunas de ellas específicas para el trabajo en las aulas, como Wikispaces Classroom (<https://www.wikispaces.com/content/classroom>).

Puede abrirse una nueva página por sección e incluir allí las entradas corregidas e ilustradas, que pueden consultarse para inventar historias o jugar a las adivinanzas, si se omiten los nombres.





TIC

Para crear historietas digitales pueden emplearse, en colaboración con el área de Tecnología, aplicaciones en línea, entre ellas Pixton (<https://www.pixton.com/es/>) o Comic Creator (<http://www.readwritethink.org/files/re-sources/interactivos/comic/>), que cuentan con páginas específicas para escuelas y estudiantes.

Proyecto integrador: Producción de una historieta

Este proyecto integrador para cuarto grado propone leer para producir algún tipo de historieta (desde la tira a la novela gráfica, siguiendo la tradición estadounidense o japonesa —*manga*—, que se lee de atrás hacia adelante y de derecha a izquierda) a partir de la lectura de los libros de los tres recorridos temáticos del plan para el segundo ciclo: **Viaje a la aventura**, **Viaje por la historia** y **Viaje al misterio**.

Paso a paso

1. Presentar una **mesa de historietas** con abundante material, entre los que pueden incluirse tiras de diarios y revistas, cómics, mangas y novelas gráficas, como *El sapo Ruperto* I y II, aventuras historietadas del sapo detective. Explorarlas y conversar sobre los distintos elementos gráficos: tipos de globos (diálogo, nube, serrucho, con varias colas o rabillos), onomatopeyas para sugerir sonidos (PLAF, BOOM, Zzzzz, entre otras), figuras cinéticas (líneas para expresar movimiento) y metáforas visuales (por ejemplo, la lamparita que simboliza una idea).

2. Dividir la clase en grupos, cada uno de los cuales decidirá sobre cuál de los textos leídos le interesa realizar una versión en historieta.

La expresión de preferencias de las y los estudiantes puede orientarse a que seleccionen uno de los viajes temáticos y, a partir de ese recorrido, elijan sobre qué texto trabajarán: un cuento de Quiroga o un capítulo de *Escape a la India*, si prefieren la aventura; una leyenda en versión de Ana María Shua o un diálogo teatral entre personajes míticos y el humor de Adela Basch, si se deciden por explorar la historia de los pueblos a través de sus manifestaciones literarias; un capítulo de *El fantástico misterio de la princesa desconocida* o de *Ruperto y los extraterrestres*, si se inclinan por los detectives.

3. Para **planificar la producción**, releer en grupo los textos seleccionados por los equipos, con el fin de reflexionar en colaboración y con la orientación docente sobre los núcleos narrativos que los

componen. Esta actividad persigue el propósito de ayudar a decidir cuántas viñetas o cuadritos van a emplearse y qué información va a escribirse en los cartuchos, narrando sin dibujar.

Por ejemplo, si un grupo decide trabajar con el “Episodio del tejido de Penélope” en *¡Que sea la Odisea!*, puede seguir un esquema como el siguiente:

- I. Los pretendientes acechan a Penélope.
- II. Penélope los rechaza.
- III. Los pretendientes insisten.
- IV. Penélope los engaña diciéndoles que elegirá con quién casarse cuando termine el tejido.
- V. Penélope desteje de noche lo que tejió de día, para esperar a Ulises.
- VI. Ulises enfrenta peligros en su viaje de regreso..

4. Comenzar la producción grupal de la historieta. Sobre la base del esquema realizado en la etapa de planificación, decidir:

- a) la cantidad de viñetas;
- b) los personajes que aparecerán en ellas;
- c) los diálogos y tipos de globos;
- d) la información que se pondrá en cartuchos;
- e) qué otros símbolos se emplearán.

5. Acordar las tareas o viñetas de las que se ocupará cada miembro del equipo y **elaborar las historietas**. **Revisarlas**, decidir qué tipografías emplearán para el título y escribirlo, junto con el nombre de los realizadores.



Más actividades integradoras en www.loqueleo.com.ar

- ◆ **Proponiendo relatos:** cartas de Propp.
- ◆ **Vidas que hacen historia:** creación de biografías de los personajes.
- ◆ **Agencia de detectives:** fichero con nombres y descripciones.

Proyecto integrador: Producción de un video

La realización de un video a partir de una narración es el producto final integrador del proyecto de lectura para quinto grado. De este modo, los mitos y las historias asombrosas y novelescas de los diferentes itinerarios se resignifican en su transposición al género audiovisual, al tiempo que se da cabida en las aulas a la producción creativa como **interpretación lectora**.

Paso a paso

1. Tras la lectura de los textos del proyecto, seleccionar sobre cuál o cuáles se realizará el video. Puede trabajarse tanto de modo centralizado, con el grupo en su totalidad dividiendo roles y tareas, o en equipos, cada a uno a cargo de una producción audiovisual diferente.

2. Como **actividad de preproducción**, elegir qué texto (o textos) se tomará como guion literario, sobre cuya base se realizará el video. Estas son algunas **sugerencias**:

■ Si se trabaja con el eje **histórico-mítico**, se puede tomar una serie de mitos relacionados (las aventuras de Perseo, los trabajos de Hércules, la guerra de Troya o el regreso de Ulises) o recreaciones de historias (como la de Orfeo, la Esfinge o Pigmalión, entre otras).

■ Si se prefiere el **eje aventurero**, las historias de *Regreso a la casa maldita* y de *La batalla de los monstruos y las hadas* pueden renarrarse en video intercalando los episodios que se elijan con la voz en *off* de los cronistas que aparecen en ellas (el hijo del escritor, el perro Nepomuceno) narrando las partes omitidas.

■ El mismo recurso es válido para el **eje del misterio**, reemplazando la voz del cronista por la de Ernestito, el “antidetective”, o la de Antón, el pequeño vampiro.

3. Decidir el tipo de producción audiovisual que se realizará: a partir de fotografías y voces grabadas o si, también, se incluirán partes filmadas. Organizar los roles: actores, directores, escenógrafos, fotógrafos, musicalizadores.

4. Elaborar el guion del video, describiendo las imágenes que se verán y sonidos que se escucharán. Contiene los diálogos entre los personajes, dónde y cuándo se encuentran, la musicalización y qué están haciendo.

Se trata de una herramienta imprescindible para sacar las fotos, grabar audios, filmar y poder editar el video con esos materiales. Por ejemplo:

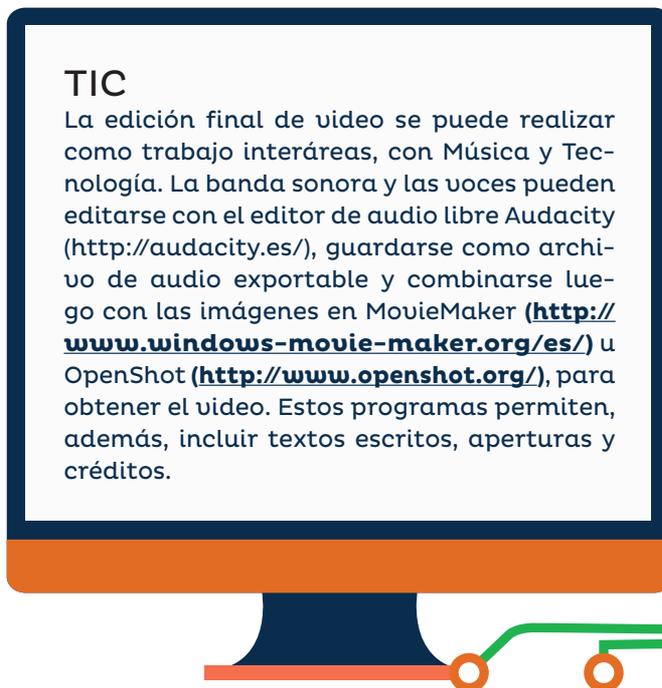
Esc. 1 Palacio de Zeus	Zeus y otros dioses junto a Pandora	<i>Voz en off:</i> Con el fuego que Prometeo había robado para ellos, los hombres se volvieron soberbios. Entonces los dioses, para castigarlos, crearon a Pandora y la ofrecieron como mujer a Epimeteo. ZEUS: Toma esta vasija como regalo. PANDORA: ¡Gracias! ¡Qué bonita! EPIMETEO (<i>en secreto</i>): Prometeo nos dijo que no aceptáramos regalos de Zeus... No desprecies la vasija, pero nunca la abras.
Música clásica		

5. Preparar y **fotografiar las escenas**. Bajar los archivos para la musicalización, **grabar los diálogos** y narraciones en *off*.

6. Editar colaborativamente el video y compartirlo.

TIC

La edición final de video se puede realizar como trabajo interáreas, con Música y Tecnología. La banda sonora y las voces pueden editarse con el editor de audio libre Audacity (<http://audacity.es/>), guardarse como archivo de audio exportable y combinarse luego con las imágenes en MovieMaker (<http://www.windows-movie-maker.org/es/>) u OpenShot (<http://www.openshot.org/>), para obtener el video. Estos programas permiten, además, incluir textos escritos, aperturas y créditos.



Proyecto integrador: Taller literario

El proyecto integrador para sexto grado plantea la escritura en colaboración de un capítulo que amplíe o continúe alguna de las novelas leídas, combinando personajes, ambientes, escenas y “climas” de diferentes textos. De este modo, se propone la experiencia de que toda historia es una historia mágica e interminable cuando se lee, se imagina, se recrea y se atesora.

Paso a paso

1. Para comenzar, conversar sobre el género de los textos del plan a partir de la exploración de los paratextos interiores de los libros de los distintos recorridos temáticos, para compararlos. Así, por ejemplo, se pueden descubrir algunas regularidades genéricas, como la división en capítulos, la estructura de relato enmarcado (*La historia interminable* y *Una y mil noches de Sherezada*), la presencia de tipografías diferentes (*El jefe de la manada*, pág. 27; *Lucas Lenz y la mano del emperador*, págs. 24-26). Además, plantear la lectura de las contrapapas de *Otroso* y de *Alma y Frin* y establecer coincidencias en cuanto a personajes y “mundos” por los que transitan.

2. Proponer la elección de uno de los libros leídos, cuya historia se continuará. Para generar ideas durante la **preescritura**, pueden presentarse algunas opciones que disparen combinaciones posibles. Por ejemplo:

a) Antes de llegar a la Casa del Cambio, Bastián, baja a *Otroso* para participar, junto con Ariadna, en la construcción del Mamotreto Concuernos.

b) En la Mina de las Imágenes, Bastián se encuentra con los hombres-pájaro, extrañas criaturas que se le aparecieron a Simbad en su séptimo viaje.

c) Cuando, buscando la mano del emperador, Lenz llega a La Ciudad de Plata, se prueba las pesadas babuchas de Abbu Kássem. Como el detective ya no puede caminar, Bastián decide ayudarlo.

d) En una de sus excursiones con linternas, Frin y sus amigos encuentran un libro muy raro, escrito en una lengua misteriosa. Nina y Milo, protagonistas de *El jefe de la manada*, con la ayuda de la telepatía, los ayudarán a resolver el misterio.

3. Organizar los equipos y orientar la **escritura** de los capítulos, a elección, proporcionando algunas pautas como las siguientes:

I. Respetar las características que tienen los personajes en los textos originales.

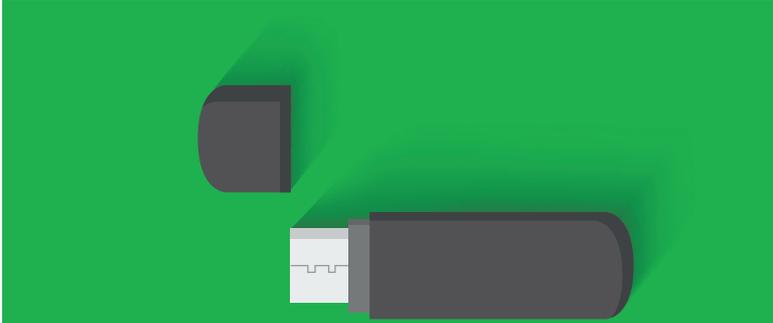
II. Elaborar un listado con las acciones que llevarán a cabo los protagonistas para resolver el problema que se plantea.

III. Mantener el punto de vista del narrador, en consonancia con el del texto cuya historia se está ampliando o continuando.

IV. Si se decide agregar diálogos en la narración, observar las normas ortográficas para su inclusión.

4. Intercambiar el capítulo producido, para que otro equipo realice comentarios que permitan mejorarlo, teniendo en cuenta las pautas de los puntos I a IV de la actividad anterior.

5. Revisar los escritos según las sugerencias de los compañeros **y editarlos** para compartirlos en soporte papel o digital.



TIC

Para compartir las producciones con otros cursos, con las familias y otros lectores, puede emplearse un soporte digital, como un blog o bitácora del grado. Entre las aplicaciones más conocidas para hacerlo se encuentran Blogger, de Google (<https://www.blogger.com/>) y Wordpress (<https://es.wordpress.com/>).

Proyecto integrador: Producción de una reseña audiovisual

Para los más grandes, la propuesta es convertirse en booktubers, jóvenes que comparten en Youtube reseñas de libros en formato video. A través de esta modalidad –que las y los adolescentes emplean habitualmente para consultar críticas audiovisuales de libros– las tecnologías se integran con la literatura en la formación de auténticas comunidades de lectores y “conversadores” literarios.

Paso a paso

1. Para este proyecto, organizar el grupo-clase en parejas, cada una de las cuales elegirá un recorrido temático (**aventura**, **historia** o **misterio**) para analizar. Cada integrante deberá reseñar uno de los libros del itinerario seleccionado.
2. Elaborar un guion básico para la reseña. Se puede seguir un esquema como el siguiente:

Información general sobre la obra	La reseña comenzará nombrando el título del libro, a su autor/a, el sello editorial y la fecha de publicación, junto con la serie o saga en la que se inscribe, si resultara pertinente.
Síntesis argumental	Sin “spoilear” (anticipar) el final, para realizarla puede tomarse como punto de partida la información disponible en las contratapas de los libros y ampliarla incorporando la descripción de alguna parte o episodio particularmente interesante (como la Libreta Morada y algunas de las anotaciones que Mora, la narradora de <i>Rompecebazas</i> , realiza en ella; o las canciones “que suenan” en esa novela, por ejemplo, si se elige el recorrido Viaje por la historia).

Comentarios y valoraciones	Fundamentadas en la propia experiencia lectora acerca de ese texto, teniendo en cuenta el destinatario previsto: otros jóvenes.
----------------------------	---

3. Ensayar la oralización de las reseñas de cada uno, disponer el fondo sobre el que se va a hablar y **grabar el video** del comentario, teniendo en cuenta el guion elaborado en la actividad anterior. ¿No se animan? Estos son tres de los consejos que la argentina Julieta Ferraro, del canal *Atrapada entre letras*, da a los booktubers “principiantes”:

■ **Animate.** “Todos somos capaces de hacer videos en YouTube [...]. Tenés que estar pensando muy bien los que vas a grabar, qué vas a decir y cómo vas a llevarlo a las redes”.

■ **Practicá.** “Si no son de animarse a hablar o no saben improvisar, empiecen a practicar frente a un espejo [...]”.

■ **Diferenciate.** “Es importante pensar qué va a tener de importante tu canal [...] tanto por la clase de libros que lees como por la forma de editar o simplemente por tu forma de ser”.

4. **Realizar la edición** del material obtenido, incluyendo una presentación y un cierre con títulos y musicalización, e intercalar durante la exposición imágenes de las obras, sus autores/as y/o sus lectores.

5. **Compartir** los videos producidos en un canal de Youtube abierto para tal fin.



TIC

Una booktuber española analiza y compara dos propuestas editoriales, *After*, antes de ella y *Crepúsculo*, *Vida y muerte*: <https://www.youtube.com/watch?v=65eEQxmTi9E>

Además, en este enlace hay información y videos sobre booktubers en nuestro país:

<https://www.educ.ar/recursos/130447/booktubers-la-ultima-de-las-tribus-adolescentes>

MÁS PROPUESTAS

Los Viajes Literarios

Los libros, como los viajes, transforman. Los lectores, como los viajeros, descubren lugares nuevos, costumbres diferentes, paisajes increíbles; después de recorrerlos, ya no serán los mismos.

RECORRIDOS TEMÁTICOS: PRIMER CICLO

Viaje a la fantasía

¿Qué propone?

Un recorrido extraordinario por la imaginación, centrado en personajes fascinantes. Por sus páginas transitan magos y magas, brujas, monigotes, hadas y otros seres maravillosos.

¿Cómo pueden integrarse los proyectos del ciclo?

CARTAS QUE CUENTAN

Como integración de los proyectos del ciclo, se puede armar un juego de cartas para inventar historias, preparando en los distintos grados tarjetas de personajes **protagonistas** y **antagonistas**, **frases** que los distinguen y **lugares**, a partir de los cuentos leídos. Las tarjetas, realizadas en cartulina de cuatro colores diferentes, estarán ilustradas y escritas por los/as chicos/as. Para jugar, se toma una tarjeta de cada color y... ¡a contar historias!

Viaje a las emociones

¿Qué propone?

Un itinerario guiado por los sentimientos, que transita desde los miedos y las alegrías hasta la amistad.

¿Cómo pueden integrarse los proyectos del ciclo?

DE MI BOCA A TU OÍDO: SUSURRADORES

Los recorridos de cada uno de los grados del ciclo en este viaje pueden combinarse propiciando la expresión de emociones, escribiendo y compartiendo breves textos poéticos y/o frases de los textos leídos, mediante la técnica de los susurradores.

Creada por Mirta Colángelo, consiste en ofrecer al oído de quienes deseen escucharlos, textos breves y poéticos que se dicen susurrando. ¿Cómo? A través de tubos de cartón que pueden decorarse según las emociones que queramos transmitir.

Viaje por el mundo

¿Qué propone?

Un viaje que abre las fronteras de las aulas, en cuyas páginas conviven barcos piratas y asombrosos personajes de mundos lejanos.

¿Cómo pueden integrarse los proyectos del ciclo?

UNA DE PIRATAS

Los proyectos pueden integrarse en una muestra de maquetas que ponga de manifiesto la recreación plástica de escenas de las historias leídas que los/as niños/as elijan como significativas. En el caso de los más pequeños, la propuesta puede realizarse a partir de la confección de máscaras o títeres que den lugar al juego dramático.

RECORRIDOS TEMÁTICOS: SEGUNDO CICLO

Viaje a la aventura

¿Qué propone?

Un recorrido lleno de peripecias y desafíos, de obstáculos y de proezas heroicas.

¿Cómo pueden integrarse los proyectos del ciclo?

PROPONRIENDO RELATOS

A partir de las acciones que el investigador ruso Vladimir Propp estableció como constantes tras estudiar los cuentos folclóricos, Gianni Rodari y otros fundadores de la pedagogía de Reggio Emilia crearon un juego que se hizo famoso para inventar cuentos a partir de cartas que ilustraban y nombraban algunas de esas funciones (por ejemplo: Prohibición, Infracción, Daño, Partida, Desafío, Encuentro, Victoria, Regreso, Castigo, Reconocimiento, Boda, entre otras). Escogidas al azar, de a una por vez, las llamadas “cartas de Propp”, combinadas con personajes de los textos del itinerario, permitirán imaginar, crear y compartir historias.

Viaje por la historia

¿Qué propone?

Un viaje por tiempos y culturas, reconstruido a través de sus relatos, para descubrir en el ayer lo que somos hoy.

¿Cómo pueden integrarse los proyectos del ciclo?

VIDAS QUE HACEN HISTORIA

La escritura de textos biográficos sobre los personajes reales y de ficción que transitan por los textos del itinerario desplegando sus historias de vida es una propuesta integradora para los diferentes grados, que plantea el armado de un libro de biografías como producto final. La planificación requerirá relecciones y nuevas indagaciones para volver sobre los textos, de manera que se releve la información específica sobre el personaje que se quiere biografar y se posibilite el descubrimiento de otros sentidos.

Viaje al misterio

¿Qué propone?

Un itinerario plagado de enigmas y secretos, donde los detectives son protagonistas y nada resulta ser lo que parece.

¿Cómo pueden integrarse los proyectos del ciclo?

AGENCIA DE DETECTIVES

La propuesta integradora consiste en la elaboración del fichero de trabajo de una Agencia de Detectives, en el que consten nombres y descripciones de investigadores, sospechosos, enigmas y lugares que aparecen en los textos leídos en cada grado, a la manera de un repositorio que permita a los lectores-detectives imaginar otros relatos para resolver nuevos misterios.



loqueleo