



«Y ahora, Harry, adentrémonos en la noche y prosigamos esta peligrosa e indeseable aventura.»

Albus Dumbledore

PROPUESTAS DE ESCRITURA Y ANIMACIÓN LECTORA

1. A partir del libro *La niña invisible*, Puño:

- **Animales fantásticos prehistóricos:** Jugamos a inventar nuevas especies animales prehistóricas. A partir de una serie de preguntas, los niños irán componiendo su animal fantástico. Luego tendrán que redactar, en tono científico, la descripción de este animal. Una vez hecho esto, pueden dibujarlo. **Proyecto en grupo:** nuestra propia enciclopedia de animales prehistóricos fantásticos. **Algunas preguntas para la definición del animal:**

- ¿Cómo se llama?

- ¿Dónde vive?

- ¿Es un mamífero, un ave, un reptil?

- ¿Tiene pelos, plumas, escamas...?

- ¿Cuántas patas tiene?

- ¿Es diurno o nocturno?

- ¿Cuánto mide?
- ¿Tiene patas, garras, pezuñas?
- ¿Tiene rabo, alas...?
- ¿Qué característica peculiar lo caracteriza?
- ¿Cómo son sus ritos de apareamiento?
- ¿De qué se alimenta?
- ¿Dónde se cobija? ¿Cuál es su hábitat natural?
- ¿Quién es su depredador natural?
- ¿Cuántos años vive?
- ¿Qué beneficios aportaba al ecosistema?
- ¿Por qué se extinguió?
-

2. A partir de *Apestoso Tío Muffin*, Pedro Mañas:

- **¿A qué le tengo miedo?** Dinámica para que los niños expresen por escrito aquellas cosas que temen. ¿Cómo puedo solucionarlo?
- **Los Des-objetos:** Inventar objetos que lleven el prefijo DES delante y describir para qué sirven. Pueden hacer un dibujo. Proyecto en grupo: catálogo de Des-objetos. **Ejemplo:** El DESpeine: un maravilloso artefacto para dejarte como recién levantada: encrespa, enreda y carda al más puro estilo nido de pájaros.

3. A partir de *Los Bandídez*, Siri Kolu:

- **Bandidos por un día:** Trabajo por grupos. Si fuéramos una banda de criminales ¿A qué nos dedicaríamos? Cada grupo tiene que convencer al resto de la clase de que su banda es la más loca y divertida.

4. A partir de *Los escritores de cartas*, Beatriz Osés:

- **Escribimos cartas:** Se fija un día a la semana para que los niños escriban una carta a alguien de su clase contándole algo sobre él que la otra persona no conozca. El profesor establecerá las parejas de escritura. Entre todos haremos un buzón en el que introduciremos las cartas
- **Hacemos de carteros:** Cada semana, le tocará a uno hacer de cartero. Meterá todas las cartas en una saca e irá repartiéndolas por la clase. Cada niño, en la siguiente sesión de escritura de cartas, puede contestar al compañero que le escribió. Cada dos semanas, se cambian las parejas de escritura. De esta forma, nos aseguramos de que ningún niño se quede sin carta y de que se comuniquen entre todos.

5. A partir de *Los forasteros del tiempo*, Roberto Santiago:

- **Mil años congelado:** Hace mil años decidiste congelarte. Acabas de despertar, pero te encuentras en otra época muy diferente a la tuya. Has viajado en el tiempo, tú decides si al pasado o al futuro ¿qué es lo que te encuentras? ¿Cómo es esa época y ese lugar? ¿Qué decides hacer, te quedas, o intentas regresar a tu tiempo?

6. A partir de *La Biblioteca mágica del profesor Marloc*, Daniel Hernández Chambers

- **Un libro, una aventura:** Imagina que pudieras meterte en un libro y vivir en él durante un tiempo ¿Qué libro sería? ¿por qué? Si no se te ocurre ninguno, inventa una historia de la que te gustaría ser el protagonista.

7. Dinámicas genéricas:

- **Ronda de preguntas:** ¿Quién es el protagonista? ¿Cuál es su deseo? ¿Qué le impide conseguir ese deseo? ¿Logra, finalmente, su deseo? Si tú fueras el protagonista ¿Habrías hecho lo mismo? ¿Qué habrías hecho diferente?
- **Debatir en voz alta sobre el libro:** ¿Qué es lo que más nos ha gustado? ¿Y lo que menos? ¿Recomendaríamos ese libro?
- **Juego de roles:** En las pandillas siempre hay varios roles: el líder, el genio, el que se deja llevar, el que pone pegas a todo, el que no se entera de nada, el gracioso, el responsable... Por grupos, repartir tarjetas con el rol que debe desempeñar cada uno y asignar una misión (por ejemplo: hay que conseguir que cambien el menú del comedor). Tienen que interactuar entre ellos de acuerdo con el rol que les ha tocado. Luego, se van cambiando los roles y se proponen nuevas misiones.