

Análisis pedagógico

Un libro que nos habla del materialismo y nos hace reflexionar si realmente es necesario todo lo que tenemos o, si por el contrario, lo importante es algo tan inmaterial como la amistad.



Autor: Babak Saberi
Ilustrador: Shabnam Chaychian



la-ma-le-ta
EDICIONES

www.lamaletaediciones.es

¡Cuervo se va de viaje!

Análisis pedagógico

En el presente documento se encuentra el análisis de las posibilidades pedagógicas del cuento ¡Cuervo se va de viaje! Los ítems observados y evaluados son los siguientes:

1. Formato
2. Título
3. Ilustraciones
4. Temática
5. Animación lectora
6. Competencias

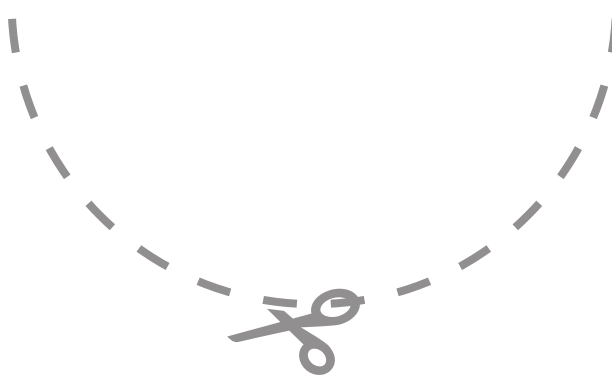
Tras el análisis, se presenta una propuesta de animación lectora para realizar con los docentes compuesta por distintas actividades de prelectura, actividades durante la lectura y actividades para realizar después de la lectura del cuento.

Atendiendo al **formato**¹ del libro, tanto la encuadernación como el número de páginas se corresponden con la edad del alumnado, el cual iría dirigido a niños de entre 4 y 6 años.

En cuanto al **título**², este capta la atención del alumnado. Además, es breve, sencillo y sugestivo; lo cual, provoca que el alumnado se encuentre motivado para iniciar la lectura y tenga curiosidad por saber qué se va a llevar Cuervo a su viaje.

En relación a las **ilustraciones**³, estas hacen que la historia sea más comprensible y que se relacionen con lo descrito en el texto. Además, estas son apropiadas a la edad de los alumnos y alumnas y ayudan a que el alumnado pueda realizar inferencias. Las ilustraciones tienen un papel importante en la historia para poder comprenderla.

El **tema**⁴ tratado en el libro es apropiado para la edad de los destinatarios, ya que el objetivo que quiere conseguir la historia desarrollada conecta con la realidad del alumnado. El personaje protagonista de la historia, el cuervo, puede ser desconocido para niños y niñas de edades tempranas por lo que se recomienda realizar algunas actividades previas antes de realizar la lectura. En cambio, el vocabulario que utiliza el cuento permite al alumnado ampliar su léxico.



La historia gira en torno a un personaje principal. A través de las descripciones que aparecen en el cuento el alumnado puede conocer cómo es físicamente. Además, puede aprovecharse la historia para que el alumnado conozca más acerca de este animal.

El tiempo en el que se desarrolla la historia es adecuado a la edad, ya que se desarrolla en el presente. Esto es importante porque el alumnado todavía no ha adquirido el concepto de la temporalidad y, si se incluyen saltos temporales, el alumnado puede no entender la historia. El espacio en el que se desarrolla la historia se ajusta al nivel cognitivo del alumnado, ya que se tratan de lugares cercanos a la realidad del alumnado como es la escuela.

El libro permite hacer una **animación a la lectura**⁵ de principio a fin, ya que permite hacer actividades antes, durante y después de la lectura. Algunos de los aspectos que se pueden trabajar en estas actividades son los animales, los medios de transporte y las ciudades. Además, se pueden trabajar valores como la amistad, el compañerismo y la pertenencia a un grupo. El cuento permite la participación de las familias del alumnado en el proceso lector y posibilita que se utilicen distintos tipos de agrupamientos a la hora de realizar la lectura, por ejemplo, individualmente, por grupos, en gran grupo...

Por último, las competencias que se desarrollan con el trabajo de este libro y que ayudan al alumnado a su desarrollo personal y social son:

COMPETENCIAS⁶

- La competencia en comunicación lingüística
- La competencia personal, social y de aprender a aprender
- La competencia ciudadana
- La competencia emprendedora
- La competencia en conciencia y expresiones culturales.



¡Cuervo se va de viaje!

Animación a la lectura

1 Actividades de prelectura

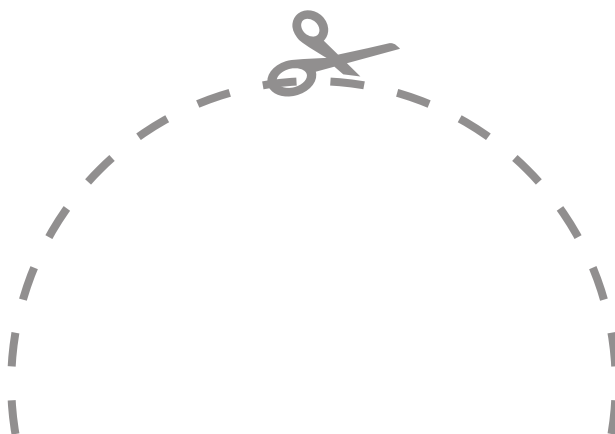
Ideas para un viaje

2 Actividades durante la lectura

¡Acuérdate de llevarlo todo!

3 Actividades después de la lectura

Las partes de un cuervo
Nos vamos de viaje todos juntos
Solo o acompañado
Respuestas viajeras



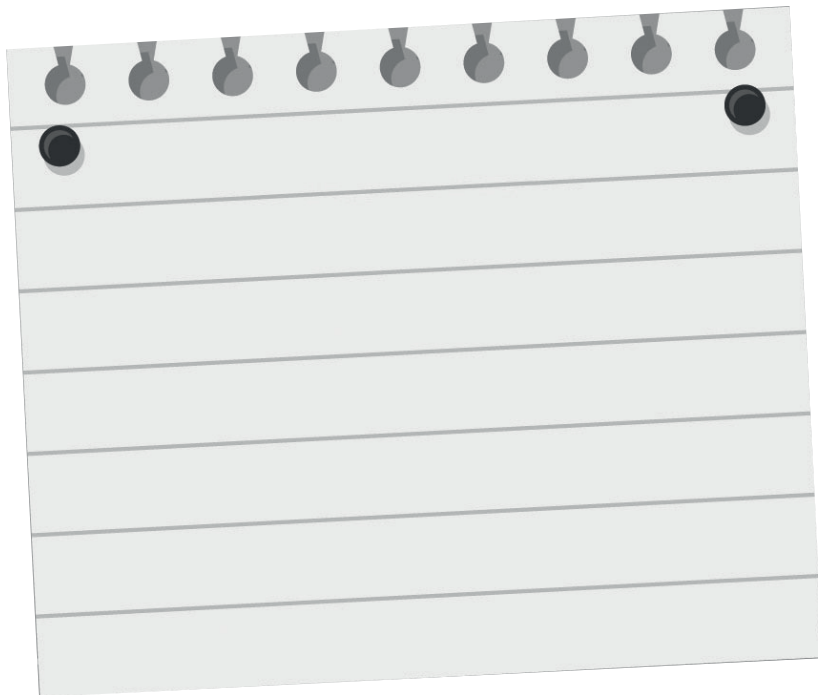
1



Actividades de prelectura

IDEAS PARA UN VIAJE

¿Qué cosas se podría llevar un cuervo si se va de viaje? El docente lanzará esta pregunta al alumnado y se hará una lluvia de ideas.



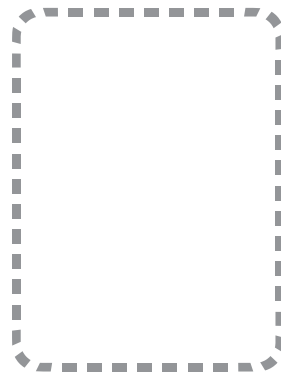
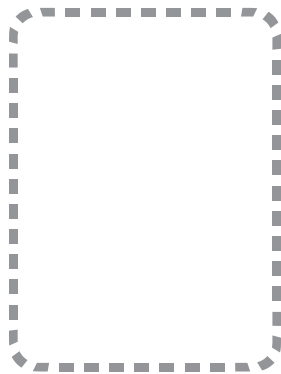
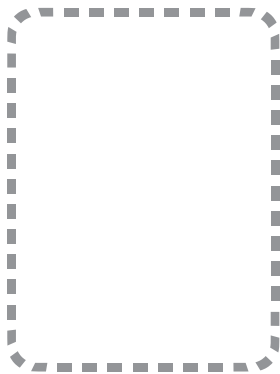
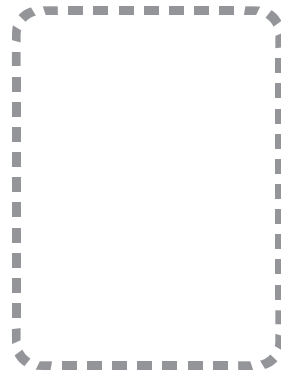
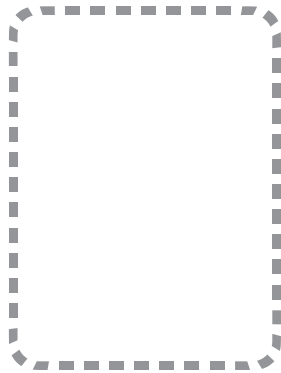
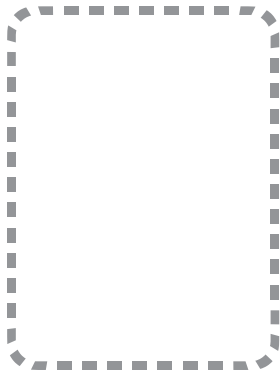
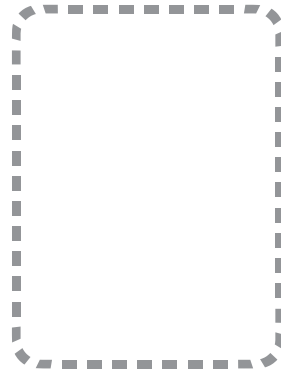
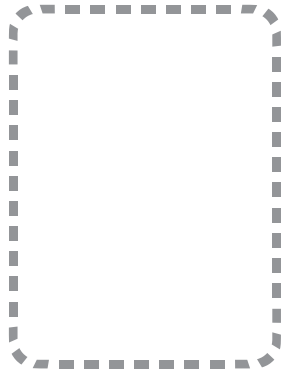
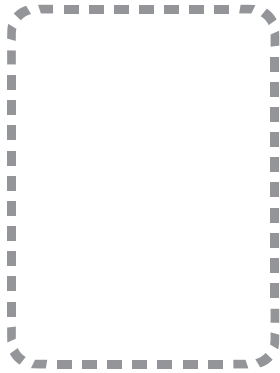
2

Actividades durante la lectura

¡ACUÉRDATE DE LLEVARLO TODO!

Las cosas que han dicho los alumnos y alumnas durante la actividad previa más las cosas que aparecen en el cuento estarán plasmadas en flashcards pegadas en la pizarra. Durante la lectura, conforme vayan apareciendo las cosas se tendrán que ir ordenando las flashcards.

Necesidades: flashcards.



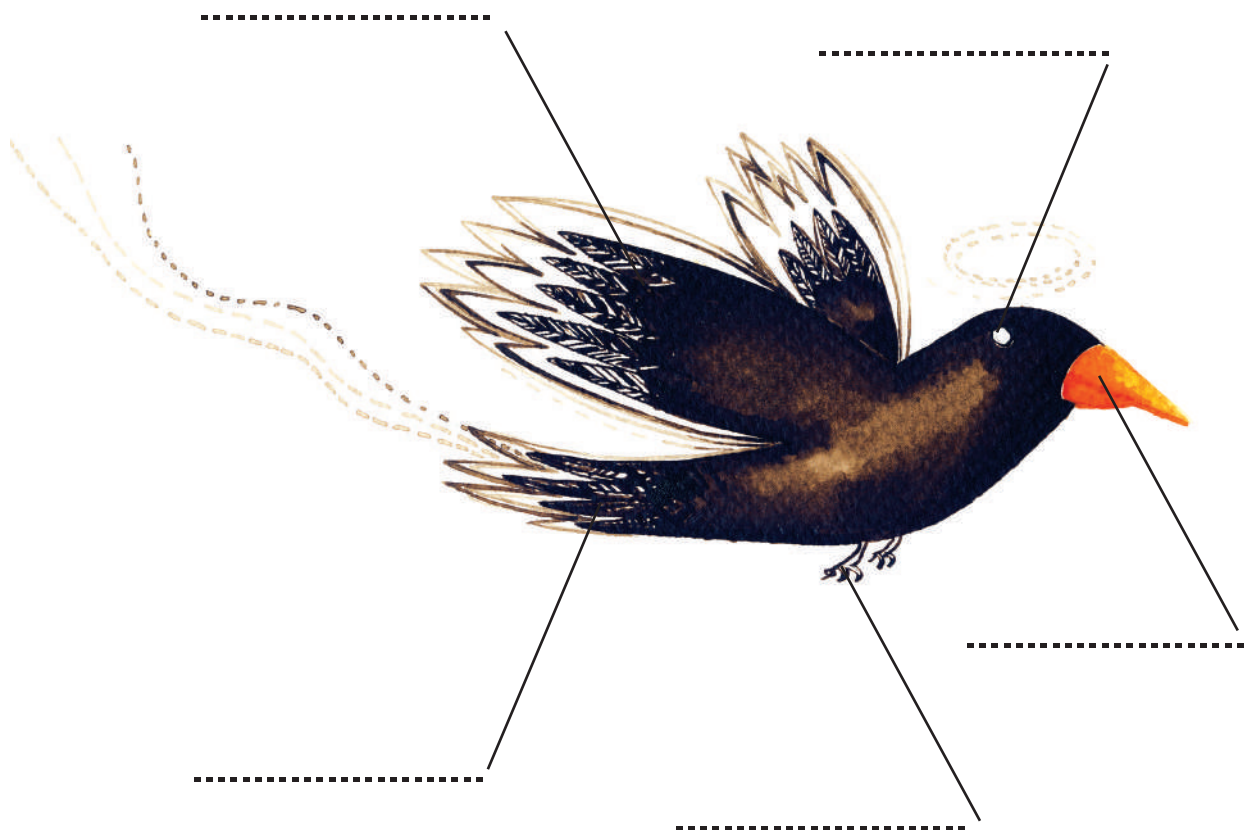
3

Actividades después de la lectura

LAS PARTES DE UN CUERVO

Para conocer más al protagonista de la historia se propone la siguiente actividad. Se entregará a cada alumno una ficha con un cuervo y tendrán que señalar las diferentes partes del cuerpo (alas, pico, ojos..). Además, se pueden trabajar características como su hábitat, o su nutrición.

Necesidades: fichas imagen cuervo.



ME VOY DE VIAJE

Con el fin de trabajar la memoria a corto plazo se realizará la actividad “Me voy de viaje”. En ella, el alumnado pensará qué cosas se llevaría si fuese de viaje a una isla desierta. Después, el primero dirá una cosa; a continuación, el segundo deberá decir el objeto que ha dicho su compañero y el suyo; el tercero diría los dos objetos de sus compañeros y el suyo y así sucesivamente hasta que alguno se equivoque o hasta que consigan completar todos los objetos de todos los compañeros y compañeras.



SOLO O ACOMPAÑADO

Con el objetivo de que el alumnado entienda la importancia de trabajar en equipo y de la amistad se propone el siguiente juego. Habrá una cubeta con pelotas de colores que cada alumno deberá trasladar a otra cubeta individualmente. A continuación, por equipos, tendrán que volver a trasladar las pelotas a la cubeta original. El docente calculará el tiempo que ha tardado cada alumno él solo y lo que ha tardado el equipo y en asamblea pueden comparar los resultados, comentar cómo les ha parecido más fácil...

Necesidades: cubetas y pelotas de colores.



RESPUESTAS VIAJERAS

Para concluir con la animación a la lectura, se proponen unas preguntas de reflexión que se pueden realizar en la zona de la asamblea en la que el docente plantea alguna de las siguientes preguntas y el alumnado libremente puede responder.

- **¿Con quién te gustaría ir de viaje? ¿A dónde iríais?**
- **¿Es importante para ti la amistad?**
- **¿En qué momentos están tus amigos?**
- **¿Qué características debe tener una persona para que sea tu amigo?**

