

# Guía didáctica: Colección Calleja Interactivo

## INTRODUCCIÓN:

Esta breve guía didáctica está principalmente dirigida a orientar al profesor en el uso de la herramienta siguiendo los distintos apartados: los objetivos de esta edición digital de *Plaga de dragones*, los destinatarios que hemos contemplado, la descripción de la interfaz y el tipo de anotaciones que se han incluido. También aportamos algunas sugerencias para la explotación de este recurso en el aula.

## OBJETIVOS:

Esta nueva versión digitalizada y enriquecida de los cuentos de *Plaga de dragones* tiene el propósito de fomentar en las nuevas generaciones el placer de la lectura a través de una colección de cuentos que, a pesar de la distancia cronológica, mantienen su frescura original. Para ello se han creado tres versiones de los cuentos, con su correspondiente narración oral, tabla didáctica y anotaciones:

- Español (ES): Versión original del cuento en español.
- Inglés (EN): Versión traducida al inglés.
- Versión bilingüe (ES/EN): Versión con un idioma en cada página, con anotaciones de carácter contrastivo en los cuentos “Plaga de dragones/A plague of dragons”, “Una ciudad de libros/A city of books”, “Veraneo estropeado/Spoilt summer holidays” y “En estado de sitio/Under siege”.

**La versión en español** está orientada a desarrollar las habilidades del lector, especialmente en el ámbito de la literatura y de la escritura creativa. Las actividades propuestas en las anotaciones van dirigidas a enriquecer la experiencia de la lectura, acercando a las generaciones actuales la cultura de la época en la que se publicaron estos cuentos, contribuyendo, pues, al establecimiento de conexiones entre distintas personas, tiempos y lugares. Mediante ejemplos prácticos y cercanos, se explican conceptos del ámbito de los estudios literarios (como el género, la intertextualidad, los tipos de narradores, etc.), complementados de forma transversal con ejercicios e información perteneciente a otras áreas del conocimiento, como la Biología o las Ciencias Sociales. Asimismo, se proponen distintas actividades para animar al lector a mejorar su comprensión lectora, continuar con otros cuentos o escribir los suyos propios.

**La versión en inglés** tiene como objetivo proporcionar una herramienta al lector hispanohablante interesado en practicar y desarrollar su competencia lectora y su comprensión oral en inglés con los necesarios apoyos y estímulos. Las lenguas no son tan relevantes por sus listas de palabras y sus reglas gramaticales, sino por ser el principal vehículo de comunicación entre personas y entre culturas. Por ello, el enfoque

didáctico adoptado en esta herramienta es funcional. Se pretende que el joven lector se aficiona a la lectura en inglés y mejore su capacidad de crear, razonar y hacer cosas usando esa lengua mientras explora mundos de ficción y se divierte.

**La versión bilingüe** tiene como principal objetivo recuperar la lengua materna en el aula de idiomas y utilizarla como recurso de aprendizaje de la segunda lengua, el inglés, desde una perspectiva contrastiva, para hablantes de español. A partir de esta versión bilingüe del cuento se plantean actividades contrastivas entre ambas lenguas con el propósito de hacer reflexionar al alumno sobre aspectos lingüísticos e interculturales de interés. Las anotaciones para esta versión bilingüe contrastiva están implementadas en cuatro cuentos (1, 3, 5 y 12).

Los iconos que se ven en los márgenes del cuento dan acceso a distintos tipos de anotaciones y actividades que buscan fomentar en los jóvenes lectores el desarrollo de competencias que más de cien profesores españoles han identificado previamente como necesarias en su proceso de formación y que, además, coinciden con lo que varios informes de la Comisión Europea establecen como competencias prioritarias que deben tener los jóvenes hoy en día para acceder con éxito al mercado laboral. Cada tipo de destreza y competencia está identificado por un icono distinto (como se ve en la Descripción de la interfaz).

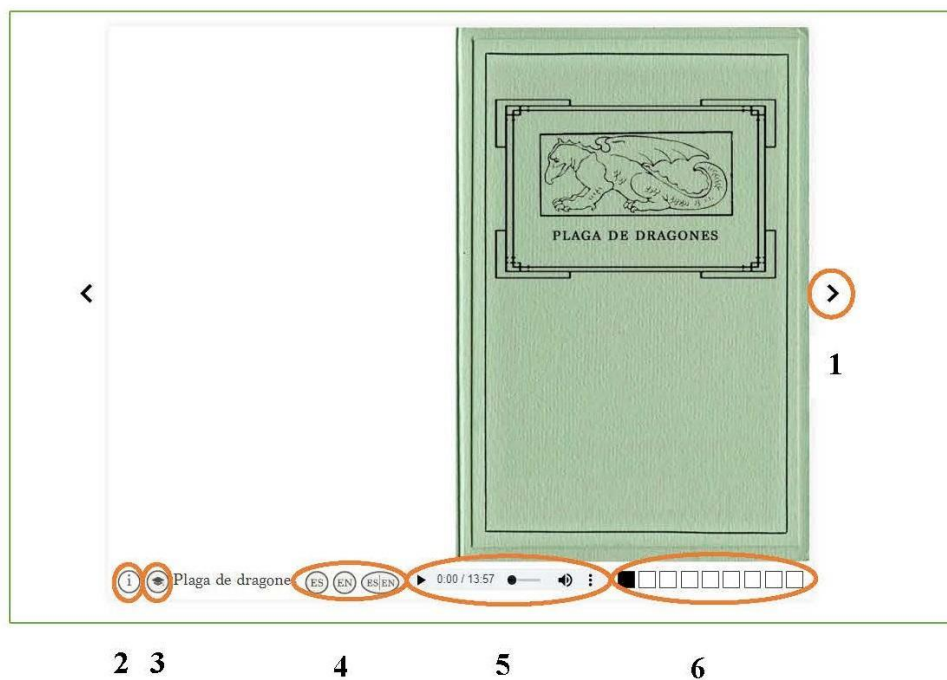
#### **DESTINATARIOS:**

Esta herramienta bilingüe está destinada principalmente a lectores nativos de español con un nivel de inglés intermedio o B1. Sin embargo, puede ser utilizada de diversas formas como, por ejemplo, la enseñanza del español a extranjeros de nivel avanzado.


En concreto, se dirige a niños de entre 9 y 13 años, aunque los adolescentes y adultos también podrán disfrutar de la lectura de estos cuentos y aprovechar su enriquecimiento pedagógico, lingüístico y cultural. Nos parece un material particularmente adecuado para su uso en las aulas de segundo (3º y 4º) y tercer ciclo (5º y 6º) de Educación Primaria, en su versión en español y, dado el nivel de inglés requerido, puede ser útil también en 1º y de 2º de ESO.


El potencial de esta herramienta no queda aquí ya que también se puede utilizar de manera autónoma, fuera de un contexto escolar.




## DESCRIPCIÓN DE LA INTERFAZ:



1. Flecha para pasar de página

2. Leyenda de los iconos de las anotaciones 

3. Guía de explotación didáctica para cada cuento 

4. Iconos para acceder a las distintas versiones:   

5. Audio: El audio completo de cada cuento se halla en la pestaña inferior (disponible para su descarga), teniendo también el audio por página incrustado en cada página del cuento.

6. Señalización de la progresión en la lectura: Cada cuadrado negro equivale a una pantalla o doble página.

## TIPOS DE ICONOS:

Destrezas	Icono	Destrezas	Icono
<p><b>Comprensión lectora y contexto</b></p> <p>Explicación de información contextual, histórica o cultural, difícil para el lector actual.</p>		<p><b>Trabajo colaborativo y emocional</b></p> <p>Propuestas de actividades para desarrollar el trabajo en grupo y el conocimiento de las emociones.</p>	
<p><b>Comprensión sonora</b></p> <p>Anotaciones orientadas a desarrollar la recepción auditiva, utilizando la dimensión oral del lenguaje, los sonidos y la música.</p>		<p><b>Creatividad</b></p> <p>Propuestas para trabajar la imaginación, la fantasía y la sensibilidad a partir de la lectura.</p>	
<p><b>Capacidad crítica e intertextualidad</b></p> <p>Anotaciones que promueven el pensamiento crítico y la profundización en el conocimiento de las estrategias literarias.</p>		<p><b>Elementos interactivos</b></p> <p>(Puzles, galerías de imágenes, ejercicios, etc.)</p> <p>Anotaciones que han requerido algún tipo de programación especial orientadas a fomentar la lectura activa.</p>	
<p><b>Comunicación</b></p> <p>Ejercicios que trabajan la comunicación oral (para la versión en inglés).</p>		<p><b>Cultura y sociedad:</b></p> <p>Actividad para conocer aspectos socioculturales y pragmáticos característicos de cada lengua (icono específico de la versión bilingüe).</p>	
<p><b>Vocabulario:</b></p> <p>Actividad para la adquisición de nuevo léxico que aparece en el texto (icono específico de la versión bilingüe).</p>		<p><b>Gramática:</b></p> <p>Actividad para trabajar aspectos morfológicos y sintácticos que aparecen en el texto (icono específico de la versión bilingüe).</p>	

Tabla I: Iconos para identificar los distintos tipos de anotaciones y las destrezas que buscan desarrollar.

Tanto la versión en español como la versión en inglés vienen acompañadas por dos tipos de notas: notas de vocabulario (señalizadas por un tenue punteado bajo la palabra) y anotaciones específicas según las destrezas que se trabajan (señalizadas con distintos iconos; véase la tabla I).

La versión bilingüe no lleva notas salvo en cuatro cuentos, en los que va acompañada de algunos iconos específicos para el análisis contrastivo que solo se utilizan en esta versión.

Conviene explicar que algunas notas podrían haberse representado utilizando varios iconos. Sin embargo, por cuestiones de diseño y claridad de la página, hemos optado por dejar un solo icono, privilegiando aquellos que no son de comprensión lectora y contexto, que son los más habituales.

El menú inferior de la herramienta cuenta con algunas anotaciones que están siempre disponibles durante la lectura.




	Leyenda con los tipos de iconos utilizados en cada versión (española, inglesa y bilingüe).
	Tabla didáctica para cada cuento, con un breve resumen del mismo, orientaciones para la explotación didáctica del cuento, incluyendo el vocabulario y el tipo de actividades propuestas en las anotaciones.
	<b>Icono audio:</b> Se utiliza este icono para escuchar el audio incrustado por página en la versión en inglés y en la bilingüe.

Tabla II: Iconos adicionales.

## PROPUESTAS PARA EL USO DE LA HERRAMIENTA EN EL AULA:

### Actividades previas a la lectura:

- Proponemos la exhibición en clase de este excelente vídeo didáctico sobre Saturnino Calleja antes de comenzar a trabajar con el cuento para contextualizarlo: <https://canal.uned.es/mmobj/index/id/10595>.
- Realización de actividades en las que se introduzca el cuento relacionándolo con el mundo de referencias de los niños actuales.

### Distintos modos de lectura:

- Escucha conjunta como audiolibro, sin el texto delante, haciendo pausas cada cierto tiempo y consultando a los alumnos si necesitan más información, accediendo a los puntos enriquecidos y debatiéndolos.
- Lectura del libro con el audio, de manera individual, guiados por la velocidad de lectura y el modelo de lectura del audio.

- Lectura del libro sin el audio, con libertad para consultar los puntos enriquecidos, según ritmo individual.

#### **Actividades de lectura en grupo:**

- Trabajo por parejas: uno escucha el audiolibro y se lo cuenta a continuación al compañero. Después, los alumnos a los que les han contado la historia pueden ponerla en común entre ellos para rellenar posibles huecos o aclarar dudas.
- Escucha del audiolibro y recreación de la historia por grupos: con imágenes proporcionadas por el docente que tienen que ordenar, dibujos de los alumnos, mapas esquemáticos, etc.
- Proporcionar a cada alumno un fragmento del texto para que lo lean individualmente. Escuchar el audiolibro y que los alumnos tengan que ordenarse físicamente, en función del orden relativo de sus fragmentos.
- Escucha conjunta del audiolibro y predicción de eventos que puedan suceder después: el docente va parando el audio y los alumnos plantean sus ideas.
- Grupos de expertos: asignar a cada grupo de alumnos un tipo de icono o recurso de ampliación (Contexto, Creatividad, Trabajo colaborativo, etc.; véase la Tabla I) y que realicen una lectura del libro accediendo solo al tipo de icono que les corresponde. Después, creación de grupos heterogéneos en los que haya al menos un alumno que se haya ocupado de cada tipo de icono para que se expliquen entre ellos lo que han descubierto.

#### **Actividades tras la lectura:**

- Desarrollo y presentación de personajes:
  - Modo individual: Cada alumno recrea el personaje escogido del cuento, ampliando una descripción de su carácter o dibujándolo.
  - Modo grupal: En pequeños grupos realizan una teatralización de fragmentos del cuento o variaciones del mismo.
- Trabajo de los alumnos para enriquecer otros aspectos o pasajes del cuento que les hayan suscitado interés o curiosidad y que no estuvieran ya enriquecidos. Búsqueda de información y exposición.
- Generación con los alumnos de un audiolibro de otra obra a partir de este modelo. Por ejemplo, hacer un análisis del uso de la voz en el audio del cuento, estableciendo los elementos que mejoran la comprensión del oyente, para después crear ellos mismos un audiolibro teniendo en cuenta esos requisitos de calidad.
- Enriquecer con los alumnos otra obra, en formato digital o analógico.