

Actividades sugeridas del programa

1. Discutir sobre las actitudes de los personajes

Luego de la lectura de un cuento, el docente invita a los alumnos a discutir sobre las características y actitudes de uno de los personajes. Para esto, el docente hace preguntas como las siguientes:

- > ¿qué palabras del texto nos dicen cómo es?
- > ¿cómo se lleva con el resto de los personajes? ¿por qué creen que no se lleva /sí se lleva bien?
- > ¿qué hace el personaje que lo hace diferente del resto?
- > ¿qué acciones realiza que son positivas / negativas?
- > ¿en qué momento nos damos cuenta de que el personaje es...?
- > ¿tiene algún problema este personaje?, ¿cuál?, ¿cómo lo soluciona? Luego hacen una tabla en el pizarrón en que anotan por un lado, las acciones positivas del personaje y por otro, las negativas.

! *Observaciones al docente:*

Para esta actividad, conviene usar personajes que no sean evidente- mente buenos o malos, como por ejemplo la protagonista de Rumpel- stiltskin, de los hermanos Grimm, o Pedro Urdemales en la recopilación de Ramón Laval. Esto permitirá que las respuestas no sean obvias y obligará a los estudiantes a reflexionar con mayor profundidad.

2. Conversar sobre un tema imaginario

El profesor plantea a los estudiantes un tema imaginario, por ejemplo: ¿Qué pasaría si llegara un dragón a la escuela? ¿Qué pasaría si llegara un marciano a nuestro curso? ¿Qué pasaría si el profesor fuera reemplazado por un robot? Los alumnos conversan sobre el tema en grupos de 4 o 5, asumiendo roles diferentes:

- > Moderador: se encarga de dar la palabra a los compañeros y organizar quién participa
- > Comentadores: se encargan de proponer respuestas a la pregunta de la conversación
- > Secretario: se encarga de anotar o dibujar la conclusión a la que llega el grupo después de la discusión

Para finalizar la actividad, entre los miembros del grupo crean las ideas para un dibujo con las alternativas a las que llegaron y lo exponen en el curso.