

CUENTACUENTOS Y RECURSOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA PARA ANIMACIÓN A LA LECTURA. ACERCAMIENTO A LA OBRA DE H. CH. ANDERSEN

María José Lobato Suero y Beatriz Hoster Cabo



RESUMEN:

Recogemos una experiencia didáctica interdisciplinar realizada durante el curso 2004/05 con estudiantes de Magisterio en el CES "Cardenal Spínola" - CEU. Se partió de la lectura e interpretación de los cuentos de Andersen y se crearon recursos (juegos, paneles, máscaras, títeres) que, de forma complementaria a la recreación de los cuentos, acercaran a los niños a la expresión plástica y literaria y, especialmente, a la interpretación de álbumes ilustrados.

Palabra claves: Literatura infantil - Expresión plástica - Material didáctico - Álbum ilustrado - Hans Christian Andersen

ABSTRACT:

We relate an interdisciplinary didactic experience carried out during 2004/05 with teacher trainees at "Cardenal Spínola" college - CEU. We began with the reading and interpretation of Andersen's tales and we created resources (games, panels, masks, puppets) which in the form of a complement to the re-creation of the tales, brought the children nearer to literary and plastic art expression and especially to the interpretation of illustrated albums.

Keywords: Infant literature, plastic art expression, didactic material, illustrated album Hans Christian Andersen.

I. INTRODUCCIÓN

El taller de "**Cuentacuentos y recursos de expresión plástica para el acercamiento a la obra de Hans Christian Andersen**" culminó en la Biblioteca Infanta Elena el viernes 1 de abril de 2005, dentro del *III Foro "Desde la orilla de la literatura infantil y juvenil. De Cervantes a Andersen, leyendo Sevilla"*, en el que el CEU fue miembro colaborador.

Esta actividad fue realizada por estudiantes de primero y tercer curso de Magisterio del C.E.S. "Cardenal Spínola"-CEU, en las especialidades de Educación Infantil y Lengua Extranjera, dirigidas por sus profesoras de "Educación Artística y su Didáctica" y "Desarrollo de la Expresión Plástica y su Didáctica"-María José Lobato Suero- y "Literatura Infantil" -Beatriz Hoster Cabo-.

La idea de diseñar recursos de expresión plástica y actividades de recreación literaria en torno al escritor danés surgió como homenaje a su figura en la celebración del segundo centenario de su nacimiento. Al comenzar el curso académico 2004/2005, las profesoras M.J. Lobato y B. Hoster se plantearon la posibilidad de diseñar una experiencia didáctica interdisciplinar con los estudiantes, que partiera de la lectura e interpretación de los cuentos de Andersen y llevara a la creación de materiales didácticos originales que se pudieran ofrecer a niños y niñas de diversas edades con la finalidad de que éstos profundizaran, de forma lúdica, en el conocimiento de diversos componentes del mensaje literario y artístico. Para ello, se propuso a los estudiantes vinculados con las asignaturas antes mencionadas participar en la realización de un proyecto de animación a la lectura que constara de las siguientes **fases**:

1. Búsqueda de material bibliográfico sobre Andersen. Selección de ediciones recientes de sus cuentos traducidos al español o adaptados: álbumes y libros ilustrados.
2. Acercamiento a la figura de Andersen. Familiarización con sus cuentos. Reflexión sobre su trascendencia literaria y artística. Exploración, descubrimiento y valoración de elementos.
3. Ampliación de la experiencia: creación de material complementa-

rio que incidiera sobre aspectos clave de las obras: artísticos y literarios.

4. Aplicación práctica de la experiencia "mostrar-leer-interpretar-afianzar jugando" con niños y niñas de diversas edades.

2. FINALIDAD DEL PROYECTO

El proyecto se planteó con unos objetivos comunes:

1. Perfeccionar la competencia literaria y artística a través de la recepción y el análisis de ediciones actuales de los cuentos de Andersen.
2. Desarrollar la imaginación y la creatividad a partir de la recreación de motivos presentes en la obra de Andersen.
3. Ampliar la capacidad de comunicación artística con entusiasmo y creatividad.

Desde el área de Expresión Plástica se añadieron otros objetivos específicos:

1. Completar los conocimientos que tiene el estudiante de Magisterio sobre técnicas visuales y plásticas.
2. Ampliar la perspectiva que el estudiante trae de la expresión plástica hacia una idea más acorde con su papel dentro de la Educación.
3. Contemplar la expresión plástica como un vehículo de aprendizaje e investigación para los niños en Educación Infantil y primer ciclo de Primaria.

Esos objetivos se completaron, desde el área de Literatura Infantil, con los siguientes:

1. Acercarse a la obra de Andersen y profundizar en el conocimiento de los temas, personajes, situaciones, ambientes y paisajes que se reflejan en sus cuentos.
2. Establecer unos criterios válidos para la selección y el aprovechamiento de materiales literarios adecuados a la infancia.
3. Mejorar la capacidad del estudiante de Magisterio para la transmisión del gusto por la literatura como fuente de placer y descubrimiento.

3. DESARROLLO DEL TALLER

3.1. Primera fase: búsqueda y selección bibliográfica

Durante la primera fase, de búsqueda de material bibliográfico, se localizaron las ediciones más recientes de los cuentos de Andersen, que fueron organizándose en tres grupos: cuentos completos, antologías y monografías. Para ello, se manejaron bases de datos (de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez, de la Biblioteca Pública "Infanta Elena" de Sevilla, de la Fundación San Pablo Andalucía (CEU) y de la Universidad Hispalense y de la librería Rayuela de Sevilla), catálogos de diversas editoriales (Anaya, Algaida, Beascoa, Blume, Bruño, Cátedra, Combel, Corimbo, Edelvives, Ediciones B, Everest, Galaxia Gutenberg, Juventud, Kalandraka, La Galera, Lóguez, Santillana, SM y Timun Mas), repertorios en línea (de revistas digitales) y diversos artículos (publicados en revistas *CLIJ*, *Educación y Biblioteca* y *Cuatrogatos*).

Como resultado de la lectura y el análisis de los cuentos completos de Andersen y diversas adaptaciones, se realizó una selección de entre los más atractivos para los niños por su temática, sus personajes, ritmo narrativo, escenario en que se desarrollan, o mensajes que transmiten. Indicamos a continuación (ordenados por la fecha de su redacción original) los doce títulos que se eligieron finalmente: *La princesa y el gui-sante* (1835), *Pulgarcita* (1835), *La sirenita* (1837), *El traje nuevo del emperador* (1837), *El valiente soldadito de plomo* (1838), *El ruiseñor* (1844), *El patito feo* (1844), *El abeto* (1845), *La colina de los elfos* (1845), *La pequeña cerillera* (1848), *El muñeco de nieve* (1861), *El caracol y el rosal* (1862).

3.2. Segunda fase: acercamiento a Andersen y exploración de sus cuentos

El acercamiento a la figura de Andersen y la familiarización con sus cuentos dio pie a una reflexión sobre su trascendencia literaria y artística, y a la exploración, descubrimiento y valoración de elementos comunes y variantes en su obra:

1. Sus cuentos incluyen constantemente las mismas referencias temáticas: los problemas, las alegrías, las penas y los sufrimientos de las personas.
2. Sus personajes -desde los humanos, hasta los más simples objetos, pasando por animales y plantas- son seres especiales, poseen unas características significativas que los convierten en portadores de los rasgos esenciales de la naturaleza humana.
3. Los cuentos sobre objetos humanizados (como *El muñeco de nieve* o *El valiente soldadito de plomo*) son profundamente alegóricos, pero a la vez poco complicados estructural y temáticamente. Presentan, además, grandes dosis de ironía y sentido del humor.
4. Los cuentos sobre plantas dan pie a una relación estrechísima entre estas y los seres humanos (*El abeto* o *El caracol y el rosal*).
5. Los cuentos sobre animales se mueven entre la sencillez estructural de la fábula (*El ruiseñor*) y la profundización psicológica del cuento moderno (*El patito feo*, *Pulgarcita* o *La sirenita*).
6. Los rasgos de los cuentos de personas (*La princesa y el guisante*, *El traje nuevo del emperador*, *La pequeña cerillera*) son muy variados: adaptan cuentos tradicionales, simbolizan la relación entre vida y muerte, ridiculizan vicios humanos, etc.
7. Los seres mitológicos de algunos cuentos (*La colina de los elfos*, *La sirenita*) recogen elementos fundamentales de la mitología escandinava.

3.3. Tercera fase: creación de material complementario

La experiencia receptiva de interpretación y análisis de los cuentos dio paso a la experimentación mediante la creación de materiales de juego literario y plástico que incidían sobre aspectos clave de las obras. (El catálogo completo de recursos se puede consultar en: LOBATO, M.J. y HOSTER, B. *De la A a la Z en recursos didácticos. Cuentos de Andersen. Recursos para animación a la lectura* [en línea]: [Sevilla]: FERE-CECA-EG <http://www.encurso.net/az/A/andersen/andersen.htm>.)

3.3.1. Material literario

Las estudiantes de tercer curso de Magisterio prepararon la lectura y narración en voz alta de los cuentos elegidos, teniendo en cuenta diversas recomendaciones respecto al proceso de asimilación e interpretación de un cuento:

1. Preguntarse acerca de lo que hay interesante en el cuento: los sentimientos, el ambiente, la intriga, las alusiones simbólicas, etc.
2. Empatizar con los personajes. Visualizarlos interiormente hasta conferirles una imagen característica.
3. Ordenar mentalmente la progresión del cuento y verificar si uno recuerda correctamente la estructura, los nombres, las características de los personajes y de los lugares donde se desarrolla la acción.
4. Prever dónde hay que poner énfasis o dónde están los pasajes que deben decirse con voz calmada, las pausas largas o cortas, las palabras o frases en las que hay que hacer sentir tal o cual emoción. Sonorizar el cuento: articular y modular palabras sonoras o rimadas y onomatopeyas; resaltar momentos sonoros (silbido, llanto, llanto, gruñido, susurro, carcajada, suspiro, golpe,...). Dar expresividad a la voz: entonación y timbre, para diferenciar al narrador y a cada personaje. Trabajar los diálogos para establecer los anexos y hacer sentir el cambio de personajes.
5. Leer el cuento varias veces en voz alta para escucharse a sí mismo y dominar el ritmo. Procurar una dicción clara y valorar la entonación.
6. Memorizar fórmulas verbales: rimas, diálogos, repeticiones, comparaciones, avisos, juegos o canciones. Ensayar repetidas veces el comienzo y el final, hasta lograr una absoluta y seguridad en lo que se va a decir. Retener las palabras que son propias del cuento; prever sinónimos, si es posible.

La lectura e interpretación de los cuentos dio lugar a una actividad de creatividad literaria a partir de la combinación de varias propuestas de **Gianni Rodari** (ejemplificadas en *Gramática de la fantasía*, 1991). La experiencia puede resumirse en las siguientes acciones:

1. Se redactó colectivamente el esqueleto de un cuento, inspirado en *La princesa y el guisante*, de Andersen.
2. En él se dejaron abundantes lagunas textuales, con el propósito de completarlas con ayuda de los niños en sesiones posteriores de animación a la lectura.
3. Las lagunas estaban numeradas correlativamente, y se correspondían con otras tantas cajas también numeradas. Cada una de ellas contenía los textos que se proponían para completar la laguna correspondiente. También podían llevar escrita en la tapa una pregunta alusiva al contenido que aportaban en la trama.
4. Los textos fueron redactados, en su mayoría, partiendo de fragmentos de Andersen, descontextualizados, o como fruto de la invención. No obstante, en todo momento se cuidó la coherencia interna y la cohesión textual al elegir los textos. Para ello, se sometió a prueba todo el repertorio durante varias sesiones de experimentación.
5. El material quedó preparado para ser utilizado en las sesiones de animación. Los cuentos que surgieron a partir de este juego creativo recibieron, a propuesta de los niños, un título acorde con la historia resultante, en cada caso. El texto se ilustró con dibujos realizados por los mismos niños, y el conjunto de esas obras, que se acordó en llamar *Cuentos disparatados para Andersen*, se encuadernó para que otras personas pudieran conocerlo.

Concretamente, las técnicas de Rodari que se aplicaron en esta experiencia creativa fueron las que siguen:

1. **El cuento alterado.** Rodari propone utilizar los cuentos como materia prima para transformar la historia -en nuestro caso, el grupo acordó partir de la idea de *La princesa y el guisante*- ofreciendo una alternativa que puede llegar a ser parodia. Surgieron, así, diversas variantes de la prueba a la que se ve sometida la princesa. (Por ejemplo: "Esa noche, fue derecha a un dormitorio y escondió un guante detrás de un traje invisible" o "escondió un caracol detrás de un cuadro colgado en la pared").
2. **Cuentos plagiados.** A partir de un cuento o fábula, se puede crear otra historia paralela, respetando el esquema de su expresión abs-

tracta. Las funciones de *La princesa y el guisante*, por ejemplo, serían: Búsqueda infructuosa de la amada - aparición de ella - preparación de la prueba - superación de la prueba y reconocimiento.

3. **El cuento al revés.** Si se trastocan los cuentos o fábulas invirtiendo los papeles de uno o todos sus protagonistas, puede surgir una parodia del cuento o la situación de arranque de una narración de desarrollo libre. (Por ejemplo, el aspecto de la protagonista se pudo alterar de diversas maneras. Así: "los pelos semejaban un gran estropajo, y el agua le salía a chorros por las orejas cada vez que estornudaba" .)
4. **Ensalada de cuentos.** El encuentro fantástico de personajes de distintos cuentos (como *El soldadito de plomo y el rosal*, *El patito feo y la cerillera*, *El Emperador y la Reina de las Nieves o Pulgarcita y el ruiseñor*) propicia la reinterpretación de las historias originales según las reglas resultantes que corresponden a la mezcla de los cuentos, aprovechando la inercia de la fuerza de sus peripecias.
5. **La trama fantástica.** Se preparan papeletas con preguntas y respuestas. Se parte de una serie de preguntas configurando acontecimientos en serie que pueden dar forma a una narración *nonsense* o al embrión de una historia cómica. En el taller surgieron estos interrogantes: ¿Quién era? - ¿Adónde fue? - ¿Qué hizo? - ¿Dónde estaba? - ¿Qué dijo? - ¿Cuándo ocurrió? - ¿Desde dónde? - ¿Cómo estaba? - ¿Qué hacía? - ¿Qué escondió? - ¿Dónde lo puso? - ¿Dónde lo celebraron? - ¿Quiénes acudieron? - ¿Cómo terminó todo?
6. **El binomio fantástico.** Se eligen dos sustantivos al azar, bastante alejados entre sí, para que tengan que ponerse en acción la mente y la fantasía al inventar una historia con ellos. El procedimiento que se siguió en el taller partía de la combinación al azar de elementos procedentes de diversos cuentos de Andersen. Por ejemplo, si coinciden el guisante y un soldadito de plomo, podrían dar título al cuento de *El guisante que quería ser un soldadito de plomo*).
7. **La hipótesis imaginaria.** "¿Qué ocurriría si...?". El conflicto es provocado por una situación imaginaria. Se elige al azar un sujeto y un predicado (por ejemplo: "¿Qué pasaría si una princesa se casara con un emperador sin traje?", "¿Y si de un huevo de pato saliera un soldadito de plomo?").

8. **Polinomios fantásticos.** La propuesta de Rodari consiste en recortar títulos de los periódicos y mezclarlos entre sí, para obtener noticias de acontecimientos absurdos o simplemente divertidos. Nuestra variante se centró en recortar secuencias de diferentes cuentos de Andersen, y agruparlas por analogías de contenidos: textos referidos a personajes, lugares, acciones, sentimientos, respuestas, etc. Se guardaron en cajas individuales, que fueron numeradas en el mismo orden en que posteriormente deberían ser utilizadas para completar las lagunas del cuento recreado.
9. **¿Qué ocurre después?** Consiste, simplemente, en imaginar la continuación de un cuento. Esta técnica se aplicó en varios episodios del cuento, conforme se iba reconstruyendo. (Por ejemplo, se propuso que el protagonista en busca de su amada fuese a pedir consejo a un sabio; o que la protagonista, al ser atacada por un personaje gigante, resbalase y cayese ante la puerta del que después sería amado).

3.3.2. *Material plástico*

En el taller se elaboraron recursos (juegos didácticos, paneles, máscaras, títeres, etc.) que, de forma complementaria a la lectura y recreación de los cuentos, acercaran a los niños a la expresión plástica y, especialmente, a la interpretación de álbumes ilustrados.

- Cada grupo leyó y observó individualmente y de manera exhaustiva el cuento que le correspondió, deteniéndose en aspectos visuales característicos del entorno (paisajes, edificios, estancias, clima, hora del día, colores ambientes, etc.), los personajes (prototipo, edad y características físicas, ropajes y colores, gesto, etc.) y la secuencia narrativa.
- A continuación, redactó una ficha analítica del cuento para conocer cuáles podían ser los motivos característicos a representar.
- Las estrategias más adecuadas fueron: la magnificación y potenciación de aspectos visuales interesantes para los niños, la repetición de hechos, palabras, etc. y la diversificación (cambiando ligeramente y de manera personal el guión).

- Cada cuento tenía aspectos que lo hacían único. Por ello, el material que se diseñara requería un tratamiento diferente en cada caso. Los estudiantes contaron al respecto con las siguientes orientaciones en cuanto a las características de posibles formas de presentación del recurso:
 - a. **Libro gigante:** Consta de poco texto e imágenes grandes y de colores contrastados. Se puede usar para leerlo en el aula todos los niños a la vez.
 - b. **Paneles de comunicación:** Se trata de tableros de aglomerado, tablex, cartón pluma, etc. forrados de algún material coloreado. Sobre ellos se colocan cartulinas y se forran de plástico para que no se ensucien. Los niños pegan los motivos de los cuentos. También se pueden usar sobre ellos plastilina u otros materiales.
 - c. **Dioramas:** Son escenificaciones tridimensionales. Se realizan con suelo y fondo, para que los niños jueguen con los personajes y los elementos.
 - d. **Máscaras, caretas:** Las más sencillas las podemos realizar con cartulinas de colores.
 - e. **Títeres:** Los podemos recrear basándonos en los personajes del cuento. Se pueden elaborar con calcetines, globos, vendas de escayola o con platos de plástico.
 - f. **Marcapáginas:** Realizados con un trozo de cartulina. Les pegamos una imagen o realizamos un dibujo en ellos, luego los plastificamos para que no se deterioren.

A continuación mostramos ejemplos de los materiales didácticos realizados:

LA PRINCESA Y EL GUISANTE. Uno de los aspectos más interesantes del cuento consiste en la exageración de la delicadeza de la princesa que aun con veinte colchones nota el guisante debajo de ellos. Este fue el motivo principal de la recreación visual del cuento, incidiendo en la diversidad de los colchones o en número de ellos



PANEL PARA TRABAJAR EL GRAFISMO

Contenidos: El grafismo. Los distintos tipos de líneas (diagonales, verticales, tramas) y punteados.

Orientaciones para su realización: Ilustración en cartulina y papel dorado plastificada, trozos rectangulares de cartulina plastificada para pegar en los huecos de los colchones con blue-tack.

Sugerencias para su aplicación: Se reparten los trozos móviles de colchón a uno o varios niños para que los coloquen en el lugar idóneo.

PULGARCITA. En este cuento tienen especial relevancia los animales y las flores y plantas. Otro aspecto que se ha destacado es la relación proporcional de las dimensiones de Pulgarcita con los elementos del entorno.



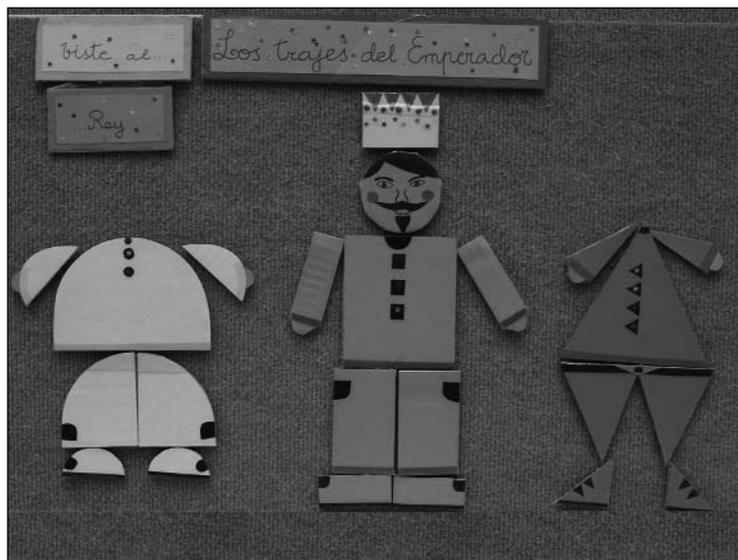
CICLO DE LAS SECUENCIAS EN PULGARCITA

Contenidos: Secuencia de imágenes. Idea de ciclo. Iniciación a la lectura. Interiorización del esquema narrativo.

Orientaciones para su realización: Cubo reciclado de pintura. Ilustraciones también recicladas de cuento deteriorado, cartulina, letra de caligrafía, forro de plastificar.

Sugerencias para su aplicación: El cubo está forrado con las ilustraciones, en orden secuencial. Dentro de él se encuentran los personajes y tarjetas con preguntas, para que el niño los vaya sacando y con la ayuda del maestro/a ir colocándolas.

EL TRAJE NUEVO DEL EMPERADOR. Las primeras ideas para trabajar este álbum se basaron en la forma y el color. Aunque también se ha ampliado hacia la elaboración de un esquema corporal básico.



PANEL PARA COMPONER CON FORMAS GEOMÉTRICAS

Contenidos: Construcción de esquema corporal básico (Etapa esquemática del desarrollo gráfico infantil). Formas geométricas básicas.

Orientaciones para su realización: Panel forrado de moqueta. Los elementos están hechos en cartón de proyecto de embalaje recubierto de cartulina y plastificados a mano. Se pegan con velcro.

Sugerencias para su aplicación: Los niños reciben las formas por colores o de manera aleatoria para construir formas humanas geométricas.

EL SOLDADITO DE PLOMO. Este cuento aporta gran cantidad de datos por la diversidad de escenarios. Había tres posibilidades: trabajar visualmente la idea de ciclo, aprovechar cada una de las escenas en un recorrido lineal, o los personajes y sus relaciones.



TÍTTERES DE LOS PERSONAJES DEL CUENTO

Contenidos: Secuencia temporal del desarrollo del cuento.

Orientaciones para su realización: Cartulinas, lápices de colores, palillos de madera, maceta rellena de arena. Se recortan los patrones de las figuras, se colorean y se plastifican. Por detrás se les pega con cinta adhesiva un palillo de madera (de pincho moruno).

Sugerencias para su aplicación: Se reparten los personajes entre los niños para que participen cuando son nombrados por el cuentacuentos. Otra opción es que ellos cuenten la historia a partir de los personajes y vayan clavando éstos en la maceta.

EL PATITO FEO. Temas inevitables en el cuento: Los cambios meteorológicos, ciclo vital del patito, la metamorfosis en cisne, las relaciones con sus iguales, los animales de granja, etc.



PANEL PARA TRABAJAR LA FORMA Y EL CONTORNO

Contenidos: Secuencia temporal de imágenes. Forma (positiva y negativa), contornos y vacíos.

Orientaciones para su realización: Panel forrado de moqueta. Fichas de cartón pluma plastificadas. Se adhieren con velcro.

Sugerencias para su aplicación: Las tarjetas se dividen en dos grupos: secuencia de ilustraciones del cuento e imágenes de los contornos en negro. Los niños cogerán las imágenes coloreadas y las ordenarán temporalmente. Luego, asocian cada ilustración con su silueta

EL ABETO. En este cuento se ha atendido a varios aspectos que lo hacen atractivo. Teniendo en cuenta el final nada feliz se han hecho adaptaciones al guión relacionándolo con la Navidad y los espacios en los que se desarrolla esta historia.



PANEL PARA PROFUNDIZAR EN LA UBICACIÓN ESPACIAL

Contenidos: Animales y elementos de la vida cotidiana. Recreación de la Navidad. Ciclo de vida del abeto.

Orientaciones para su realización: Tablerillo, forro imitación madera, ilustraciones escaneadas, forro protector de acetato transparente, escuadras, barra soporte y tela.

Sugerencias para su aplicación: Recreación de los contenidos citados.

EL MUÑECO DE NIEVE. El muñeco de nieve ofrece opciones, basadas en las transformaciones del muñeco y en su forma peculiar. Además se ha trabajado el tiempo meteorológico y el cronológico.



PANELES SOBRE LAS CUATRO ESTACIONES Y EL MUÑECO DE NIEVE

Contenidos: Las estaciones (y sus nombres), las formas, el espacio, las dimensiones (grande - pequeño, lejano - cercano). Cuatro paneles.

Orientaciones para su realización: Panel de cartón pluma, cartulinas y forro transparente de acetato, adhesivo de doble cara.

Sugerencias para su aplicación: El guión del cuento se adapta, añadiendo los textos que narran cómo se transforma el muñeco de nieve en cada estación (se derrite en verano...).

LA COLINA DE LOS ELFOS. A partir del guión principal del cuento se ha ido modificando la idea hasta centrarse en los personajes mitológicos o reales, ya sean animales o humanos. Se ha recurrido a la recolección de imágenes de distintas fuentes gráficas, pues escasean las versiones sobre este cuento.



PANEL PARA ASOCIACIÓN DE ANIMAL MITOLÓGICO Y SU NOMBRE

Contenidos: La diferenciación entre animal mitológico o fantástico y animales reales. Los nombres de estos animales.

Orientaciones para su realización: Panel enmarcado forrado de moqueta, ilustraciones, nombres y forro adhesivo para plastificar a mano.

Sugerencias para su aplicación: Asociación de nombres y el animal, una vez leído el cuento

EL CARACOL Y EL ROSAL. Esta historia presenta una argumentación muy simple y pocos personajes, sin embargo hemos considerado oportuno resaltar algunas relaciones adyacentes y características del mundo animal y vegetal al que pertenecen los protagonistas.



PANEL SOBRE LAS PARTES BÁSICAS DE UNA PLANTA EN FLOR

Contenidos: Estructura de la planta en flor, vocabulario técnico básico. Los nombres de cada parte del caracol.

Orientaciones para su realización: Cartón pluma, cartulinas, forro de plastificar. Letras en el modelo escolar montadas en cartelitos para pegar con cinta adhesiva de doble cara.

Sugerencias para su aplicación: Los niños después de oír el cuento adaptado colocarán los nombres de cada parte en el lugar adecuado.

3.4. Cuarta fase: aplicación práctica en la Biblioteca Pública "Infanta Elena" de Sevilla y otros centros

El proceso culminó con una fase de aplicación práctica y evaluación de la experiencia, que consistió básicamente en la secuencia "mostrar-leer-interpretar-afianzar jugando" con niños y niñas de diversas edades. Para ello, se planificaron sesiones de animación a la lectura en varios ámbitos: la Biblioteca Pública "Infanta Elena" de Sevilla, la III Jornada de Puertas Abiertas del "CES Cardenal Spínola - CEU", la Biblioteca Pública del Municipio de Coria del Río (Sevilla) y colegios concertados que colaboran con el CES en la realización del Practicum. Concretamente, la sesión demostrativa en la Biblioteca "Infanta Elena" estuvo dirigida a niños y niñas entre tres y diez años y educadores (maestros, bibliotecarios, familiares). Básicamente, la sesión se desarrolló de la siguiente manera:

1. Contada colectiva de varios cuentos de Andersen, en la sala infantil de la biblioteca, que había sido previamente ambientada y decorada con materiales de expresión plástica inspirados en la obra del autor, elaborados por las alumnas de Magisterio, con la finalidad de motivar a niños y niñas y ayudarles a profundizar en la lectura de sus cuentos.
2. A continuación, por grupos, se inventaron nuevas historias protagonizadas por diversos personajes de esos cuentos (inspirándonos en la técnica creativa de G. Rodari que él llama "ensalada de cuentos"), se escribieron en hojas de papel en formato A3, que ilustraron los niños, y se eligieron títulos para cada cuento resultante. El conjunto de esos cuentos se encuadernó y se le entregó a la Biblioteca, dedicado por todos sus autores, para que otros niños puedan conocerlo cuando vengan de visita a la sala infantil.
3. Paralelamente, aquellos niños y niñas que lo deseaban, podían pintar y escribir sus interpretaciones de esos cuentos sobre unos murales de papel continuo que forraban varias paredes de la sala.
4. Los más pequeños eran guiados por las monitoras en el juego con los recursos de expresión plástica expuestos por la sala infantil en forma de paneles didácticos sobre los que visualizaban personajes

y ambientaciones de los cuentos. A través de su manipulación, los niños y niñas podían fijar las ideas básicas de cada obra.

4. Conclusiones

Los niños y niñas destinatarios de este taller han tenido la oportunidad de recibir estímulos para mejorar su competencia literaria y artística, a través de actividades de lectura y narración oral de cuentos de Andersen (adaptadas a Educación Infantil y Primaria), seguidas de un diálogo que dio pie a la reinención de cuentos aplicando técnicas creativas de G. Rodari (adecuadas a Educación Primaria) o la manipulación de materiales plásticos (para Educación Infantil, principalmente, y primer ciclo de Primaria), guiada por un adulto que verbalizaba las relaciones entre los elementos del juego y los aspectos de las obras de Andersen relacionados con ellos.

La evaluación de los resultados del taller ha demostrado que las sesiones de animación a la lectura en torno a los cuentos de Hans Christian Andersen constituyen un recurso completo y estimulante para la metacognición sobre el código plástico y el literario, además de un acercamiento inicial a su obra.