

EXPERIÈNCIA DE LECTURA

EL RACÓ DEL LECTO CODI



Centre: Escola Josep Fusté
Adreça: Avinguda Catalunya, 1 (Alforja)
Correu: e3000214@xtec.cat
Responsables activitat: Marta Salvat Taberna
Data de l'experiència: Gener de 2018
SSTT: Tarragona

Activitat presentada en
la formació de
l'Aprentatge inicial
de la lectura

1. Contextualització de l'experiència

1.1. Context del centre

L'Escola Josep Fusté és un centre de titularitat pública ubicada a la comarca del Baix Camp a la població d'Alforja. És una escola d'una sola línia amb una història de 60 anys (complets el curs 2017-2018). Es caracteritza per estar arrelada al seu entorn, fent honor a la persona que dona nom a l'escola, en Josep Fusté, un pagès alforrenc i autodidacta, amant de la natura i les arts que va deixar una herència excepcional en els valors de l'educació integral com a fonament del creixement i formació de les persones.

El poble d'Alforja ofereix a la nostra escola, així mateix, un entorn natural privilegiat i també una xarxa cultural i associativa de gran rellevància. La nostra escola es nodreix d'aquest teixit tan ric que té el poble a través de la roda cíclica de sortides locals, senderisme per conèixer el terme de la vila, activitats programades amb moltes associacions del poble...

L'escola va formar part de la ZER Baix Camp Nord dels anys 90 fins el 2006 any en què va passar a ser escola d'una línia. L'empremta dels anys de la ZER perduren en l'actualitat sobretot en el treball d'equip dels mestres i amb una gran organització de temes transversals com els acords de cicle, avaluació interna, treball de cicles, etc.

L'Escola Josep Fusté és per tant una escola petita, rural, arrelada en el seu entorn amb una relació molt estreta amb el poble i les famílies i amb un equip de mestres molt cohesionat.

1.2. Descripció general de l'activitat

Una de les activitats que més duem a terme a les classes de cicle inicial per treballar la lectura (en aquesta activitat amb un grup de 20 alumnes de primer), és el modelatge de la mestra en la lectura d'àlbums i/o contes il·lustrats. Tenint en compte que a educació infantil es duen a terme una roda de contes tradicionals i que els alumnes de cicle inicial ja coneixen aquests contes, a cicle inicial vam decidir anar adquirint a poc a poc la col·lecció de contes desexplicats de l'Editorial Baula dels autors Vivim del Cuentu.

Aquests contes giren al voltant dels contes tradicionals, però enredant-los o donant-los un punt de vista diferent.

Per als alumnes aquests contes són molt motivadors i engrescadors. A partir d'aquesta motivació i ganes de llegir dels alumnes sorgeix la idea de crear un racó d'aula anomenat LECTO CODI en què els

alumnes en parelles puguin realitzar activitats d'entrenament lector per a millorar la fluïdesa lectora de manera autònoma seguint el fil conductor dels contes desexplicats.

El material es va ampliant a mesura que els alumnes van coneixent contes nous, d'aquesta manera els jocs i les activitats van creixent al llarg del curs.

1.3. Nivell educatiu

1r, cicle inicial primària.

1.4. Agrupament de l'alumnat

- Gran grup (presentació del racó)
- Per parelles (treball de les sessions).

1.5. Eix de l'Impuls de la lectura

Saber llegir	X
Gust per llegir	X
Llegir per aprendre	

1.6. Àrea o matèria

Àrea de llengua catalana i literatura.

1.7. Temporització

El racó està pensat per utilitzar-se durant els 30 minuts de lectura. Es pot programar de manera setmanal o quinzenal.

2. Planificació de l'experiència

2.1. Objectius

- Motivar l'entrenament lector a partir d'un context de lectura conegut (els contes desexplicats)
- Potenciar activitats d'entrenament de la fluïdesa lectora: percepció global, agilitat visual...
- Llegir de manera autònoma fragments de petits textos coneguts.

- Millorar la lectura expressiva a través de jocs lúdics.
- Treballar en parelles de lectura ajudant i respectant el ritme dels companys.

2.2. Competències bàsiques

Dimensió Comprensió lectora	Llegir amb fluïdesa per comprendre textos de la vida quotidiana, dels mitjans de comunicació i escolars en diferents suports i formats.
--	---

2.3. Continguts

Comprensió lectora:

- Interès i curiositat per mirar o llegir contes.
- Estratègies afavoridores del procés lectura .
- Lectura individual silenciosa o en veu alta.

2.4. Criteris d'avaluació

- Aplicar a les lectures individuals algunes estratègies treballades col·lectivament, començant per les més senzilles.
- Aplicar estratègies que afavoreixen la fluïdesa lectora: estratègies de descodificació, estratègies d'entrenament visual, lectura per la via lèxica...
- Mostrar interès per la lectura en general i pels textos tradicionals i de literatura adequats a l'edat.
- Interactuar amb un company, respectant les normes i emetent valoracions amb respecte.

3. Desenvolupament de l'experiència

ACTIVITAT PRÈVIA:

Abans de posar en funcionament el racó de joc es van presentar als alumnes els diferents codis i se'ls va explicar el funcionament de cada joc. A més a més es va dur a terme una sessió de prova per comprovar que haguessin entès el funcionament del racó i per resoldre els dubtes.

FUNCIONAMENT DE LA SESSIÓ:

En iniciar la sessió, els alumnes en parelles escullen quin joc volen jugar. No cal que tota l'estona juguin al mateix tipus de joc, sinó que poden anar canviant durant el temps que dura la sessió.

Abans de començar el joc, la parella d'alumnes ha de decidir el rol que desenvoluparà. Un serà el jugador i l'altre el revisor.

El revisor és l'encarregat de comprovar que el jugador realitzi correctament el joc. En cas de dubte sempre pot consultar a la mestra. Si el joc es realitza correctament el revisor atorgarà un punt del tipus d'activitat al que hagin jugat.

Un cop finalitzat el joc, s'escollirà una altra activitat i els papers de jugador- revisor s'intercanviaran.

Poden escollir entre cinc tipus de jocs diferents :



GRANOTA (agilitat visual): El jugador llegeix una paraula i les dues següents no.

Així llegiria la paraula 1, 4, 7, 10...etc.




Exemple:

Esperant, esperant, li va venir molta gana. Justament per allí passava un bou...



LLAMPEC (agilitat visual): El jugador llegeix la primera i l'última paraula de cada fila del text.




Exemple :

	1 
<p>Un bon dia, la mare li va demanar a en Patufot que duqués un farcell amb el dinar del pare, que estava treballant al camp.</p>	
	1
<p>Un bon dia, la mare li va demanar a en <u>Patufot</u> que duqués un farcell amb el dinar del pare, que estava treballant al camp.</p>	



CONILL (cercar errors i/o diferències): El jugador ha de seguir la lectura del company i descobrir quines paraules ha canviat. Quan localitza una paraula ha de dir STOP i explicar quina és la paraula que ha canviat i per quina ho ha fet.




Exemple:

	3
<p>En <u>Patufot</u>, que empassava i empassava sense mastegar, va notar que la panxa se li començava a inflar més i més. I quan ja no va poder més, va deixar anar un pet tan gran que el bou va sortir disparat.</p>	
	3 
<p>En Patufet, que empassava i empassava sense pensar, va notar que la panxa se li començava a inflar menys i més. I quan ja no va poder més, va deixar anar un llufot tan gran que el peix va sortir disparat.</p>	



BINOCLES (percepció global de la paraula): El jugador ha de buscar la paraula assenyalada en el text i descobrir quantes vegades apareix repetida. Pot llegir el text el revisor o el jugador.


Exemple:

	PETIT	1
<p>Diu que hi havia una vegada un nen petit, petit, petit. Tant petit era que no aixecava ni tres dits de terra, i per aquest motiu li deien Patufet.</p>		
		1 
<p>Diu que hi havia una vegada un nen petit, petit, petit. Tant petit era que no aixecava ni tres dits de terra, i per aquest motiu li deien Patufet.</p>		



ALTAVEU (lectura expressiva): El jugador ha de llegir el fragment de text del joc com si ho fes el personatge que li toqui. Ha de llegir-ho dues vegades amb un personatge diferent cadascuna.

Exemple:

	-Bon dia senyor botiguer que em donaria un sac de safrà, si us plau?	1
---	--	---



* En el cas del personatge a mesura que es vagin presentant nous contes s'afegiran nous personatges i/o es canviaran.

ACTIVITAT POSTERIOR D'AVUACIÓ

Després de la sessió es fa una valoració amb els alumnes de les dificultats que han trobat , de quin tipus d'activitat els ha costat més.

Es comenten en veu alta els trucs i les estratègies que fa servir cadascú per llegir i que poden ajudar als companys.

La mestra també explica els seus trucs i estratègies per ajudar. Sempre però, deixant intervenir els alumnes en primer lloc.

4. Valoració de l'experiència

Després de dur a terme uns primers dies de joc amb els alumnes val a dir que s'han mostrat molt motivats i només comenten quan llegirem un conte nou per poder afegir més activitats en el joc.




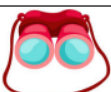

Fins i tot els alumnes als quals la lectura els costa més es mostren motivats, perquè veuen que hi ha activitats a les quals poden accedir com les *llampec* o les *granota* que els resulten més senzilles, ja que només han de llegir una paraula dins un text més llarg.


Alguns alumnes demanen si hi poden anar en acabar les tasques habituals de la classe. El fet de presentar el racó com un joc els agrada molt i tenen moltes ganes de jugar i d'aconseguir punts.

Es podrien afegir més endavant altres activitats d'entrenament lector seguint el mateix fil conductor.

5. Materials

- Làmina amb l'explicació del codi de cada joc


LECTO CODI	
	GRANOTA Llegeix el text saltant cada vegada dues paraules.
	LLAMPEC Llegeix la primera i l'última paraula de cada frase del text.
	CONILL Escolta i segueix la lectura! Has de descobrir quines paraules han canviat.
	BINOCLES Busca la paraula binocle i descobreix quantes vegades surt.
	ALTAVEU Llegeix el text com el llegiria el personatge que t'ha tocat.






	REVISOR Comprova que el teu company/a ha fet bé el joc del <u>LECTO CODI</u> .
--	--

- Capsa amb els diferents jocs numerats i assenyalats amb el codi corresponent.



- Carnet individual per dur el control dels jocs als que han jugat.

 **LECTO CODI**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										
										
										
										
										

Nome: _____

6. Altres materials

Vídeo amb l'exemplificació dels diferents jocs : granota, llampec, conill, binocles i altaveu.