

¡EU LEO

PORQUE

ME PETA!

Hora de ler

Campaña de Fomento da Lectura. 1º e 2º ciclo de Educación Primaria.



¡EU LEO

Guía para o profesorado

PORQUE

ME PETA!



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA
Dirección Xeral de
Ordenación e Innovación Educativa

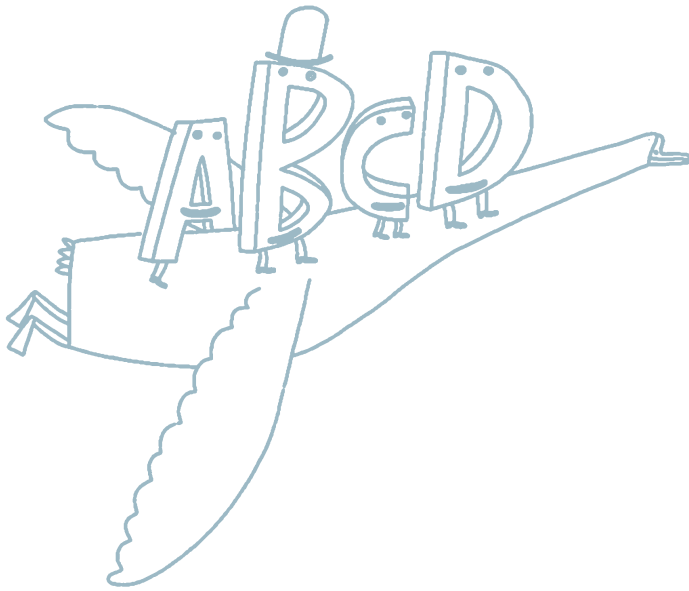


XUNTA DE GALICIA

Certo príncipe dun afastado
país atopouse unha mañá na
peor das situacións imaxinables:
perdidamente namorado da
muller dun soño.

Antonio R. Almodóvar: *El bosque de los sueños*





Sete contos no camiño

Para se perder no bosque só hai que pechar os ollos e pensar un anaco nos contos da infancia. Axiña aparecerá unha carapucha vermella nunha encrucillada e un rastro de migallas de pan reseso marcando o camiño entre as sombras das árbores. Máis tarde virá un mundo de paxaros a petear nelas e unhas botas de sete leguas deixarán marcadas as súas inmensas pegadas na poeira, mentres un gato con botas vai e vén todo apurado. Cando a noite borre o carreiro, aparecerá o reino do claro do bosque. Dende alí emprenderá o seu camiño cara ao palacio do príncipe a comitiva do cadaleito de cristal. De cristal era o zapato que non estaba feito para pisar nos camiños e de cristal semellaba o reflexo dun cisne naquel lago camiño da primavera.

Pero a memoria non é tan fráxil coma o cristal e ten ben gravado este camiño de conto. Unha ruta con atrancos, dificultades, prisións e labirintos, pero que tamén conta con pontes, obxectos máxicos e benfeitores que axudan a chegar á meta do “conto contado”.



A campaña de lectura en centros escolares deseñada pola Consellería de Educación para o ano 2006, baixo o lema xeral **Hora de ler**, pretende achegarlle ao alumnado unha serie de materiais que estimulen a práctica da lectura, tomada esta nun sentido amplo e diverso, ofertándolle tamén ao profesorado uns recursos de apoio para o fomento do hábito lector.

A campaña, que tivo unha primeira fase de sensibilización a través dos carteis **Hora de ler**, ofrece agora uns materiais específicos para o alumnado das distintas etapas educativas, atendendo os seus intereses e características como novos lectores.

Co lema **De letra en letra, eu leo porque me peta**, convídase o alumnado de 1.º e 2.º ciclo de ensino primario a participar nun xogo da oca "con moito conto". Será esta unha viaxe para introducirse, revisar ou revisitar os contos tradicionais, mediante a lectura e o xogo cos compañeiros e compañeiras. Toda lectura é unha viaxe a mundos distantes ou distintos, tamén ás veces ao propio mundo, o que nos dá unha nova visión deste. Pero, ademais, a viaxe está moi presente no conto tradicional: sempre hai alguén que debe saír na procura dunha solución a un problema ou a un enredo. E este xogo da oca é tamén unha viaxe que nos vai conducir por camiños de conto para coñecelos mellor.



O xogo da oca

Segundo unha lenda, os guerreiros gregos inventaron algúns xogos para pasar as longas esperas durante o asedio de Troia. Entre estes xogos estaría o primeiro xogo da oca, obra de Palámedes, fillo do rei de Ubea e neto de Poseidón. No ano 1903, atopouse na illa de Creta un disco plano de arxila, duns vinte centímetros de diámetro, que está datado arredor do ano 2000 a. C., chamado disco de Phaistos, que podería ser un dos primeiros taboleiros deste xogo. Tiña trinta e unha casas en espiral, por unha cara, e trinta na outra; en oito casas aparecen paxaros de gran tamaño que quizais fosen gansos. Segundo algunhas fontes, o xogo ten a súa orixe na Alemaña do século XI e outras afirman a súa orixe chinesa nun xogo inventado pola dinastía Ming (1368-1644). O que hoxe en día se coñece como xogo da oca parece que foi inventado en Italia, no século XVI, por encarga de Francesco de Medici, quen lle regalou un exemplar ao rei de España Filipe II. O xogo adquiriu axiña unha gran popularidade en toda Europa e xurdiron variacións e adaptacións do taboleiro con diferentes motivos. Hai outras interpretacións con respecto á orixe deste xogo que lle atribúen á Orde do Temple a súa invención e mesmo chegan a establecer conexións entre o itinerario do Camiño de Santiago e o percorrido do xogo.

Mentres os nenos e nenas xogan á oca, están a interiorizar unha serie de aprendizaxes necesarias para a vida: avanzar e retroceder cando se pode ou cando é necesario, atopar atrancos no camiño, superar dificultades, asumir os golpes da sorte, saber agardar, volver empezar, descubrir que o importante non é gañar, senón seguir o propio camiño e avanzar na busca de coñecemento. O xogo, cargado de simbolismos, oculta segundo moitas interpretacións unha viaxe iniciática na procura da sabedoría, representada pola auga que aparece sempre na derradeira casa. O taboleiro da oca inclúe tamén o labirinto, símbolo universal relacionado coa vida do ser humano, presente en moitas culturas.

Hai unha clara similitude entre a viaxe a través do xogo e as viaxes que viven os protagonistas dos contos tradicionais. Hai atrancos, idas e voltas, axudas e desventuras, e unha meta, a meirande parte das veces, con final feliz.



Unha ollada ao conto tradicional

Tratei de lles quitar peso ás figuras humanas, aos corpos celestes, ás cidades; sobre todo, tratei de lle quitar peso á linguaxe e á estrutura do conto.

Italo Calvino: *Leccións americanas*.

Á hora de afrontar o tratamento dos contos tradicionais no contexto escolar, para o fomento da lectura e da escritura, cómpre ter en conta os estudos que sobre a tradición oral e, máis concretamente sobre os contos, se publicaron, como os de Bruno Betelheim, A. J. Greimas ou Vladimir Propp.

Estas análises favorecen a comprensión e o achegamento aos contos e permiten o deseño de actividades de escritura creativa, de creación de contos por parte dos nenos e nenas. Estes recursos son interesantes para a persoa mediadora e facilitan un maior coñecemento da estrutura dos contos, das súas posibilidades comunicativas e, tamén, das súas potencialidades; non están pensados para poñer directamente ao alcance dos pequenos lectores, aínda que poden inspirar xogos de invención e escritura de novos contos. O profesorado irá graduando as súas propostas segundo a idade do alumnado e as súas posibilidades.



A táboa de Greimas enumera os sete momentos que están presentes na meirande parte dos contos tradicionais:

1. Nun primeiro momento, reina a felicidade; aparece o número tres (a nai, o pai e un fillo ou unha filla; unha nai con tres fillos, etc.).
2. De súpeto, ocorre algo: hai unha desgraza, faise evidente unha carencia. Iníciase coa adversativa: pero...
3. Un dos personaxes, case sempre o máis pequeno, sae na procura de solución para o problema.
4. Fai a súa viaxe en soidade e vai descubrindo o mundo.
5. Atopa con alguén que ten o que busca. Debe pasar tres probas para obtelo.
6. Logra o seu obxectivo.
7. Volve á casa e repón a felicidade perdida.

Vladimir Propp, en *Morfoloxía do conto*, analiza a estrutura do conto tradicional e define as funcións presentes nos contos maravillosos rusos, que poden ser aplicadas igualmente a outros contos tradicionais de distintas culturas. Para Propp, as funcións dos personaxes constitúen as partes fundamentais do conto. Unha función é “unha acción dun personaxe, descrita dende o punto de vista do seu significado no desenvolvemento da intriga”. Aínda que non todos os contos presentan todas as funcións, a sucesión destas é sempre a mesma.

Funcións de Propp:

1. **Afastamento/Distanciamiento:** un dos protagonistas sae da casa.
2. **Prohibición:** recae sobre el ou ela unha prohibición.
3. **Transgresión:** actúa en contra do prohibido.
4. **Investigación:** o antagonista intenta obter información.
5. **Información:** o antagonista recibe información sobre a súa vítima.
6. **Engano:** o antagonista intenta enganar a vítima.
7. **Complicidade:** a vítima resulta enganada e axuda así o seu inimigo, en contra da súa vontade.
8. **Dano ou carencia:** o antagonista dana un dos membros da familia ou ben algún deles presenta unha carencia.
9. **Mediación:** coñécese o feito anterior e o heroe é enviado ou déixaselle partir.
10. **Consenso do heroe:** o heroe-buscador decide actuar.
11. **Partida do heroe.**
12. **O heroe sometido á proba do doador:** sofre unha proba que o prepara para a recepción dun obxecto máxico.
13. **Reacción do heroe:** o heroe reacciona ante as accións do doador.
14. **Doazón do obxecto máxico:** o heroe recibe o obxecto máxico.
15. **Desprazamento:** o heroe é conducido ou guiado cara ao lugar no que se atopa o que busca.
16. **Combate:** a loita entre o heroe e o antagonista.
17. **Marca:** o heroe recibe unha marca, un sinal.
18. **Victoria:** o antagonista é vencido.
19. **Reparación:** reparación do dano ou carencia inicial.
20. **A volta:** o heroe regresa.
21. **Persecución:** o heroe é perseguido.
22. **Socorro:** o heroe é auxiliado.
23. **Chegada de incógnito:** o heroe chega de incógnito á súa casa.
24. **Pretensións enganosas:** un falso heroe reivindica algo que non lle pertence.
25. **Tarefa difícil:** propónselle ao heroe unha tarefa difícil.
26. **Execución da misión:** a tarefa é realizada.
27. **Recoñecemento:** o heroe é recoñecido.
28. **Descubrimiento:** o falso heroe ou o antagonista é descuberto.



29. *Transfiguración*: o heroe recibe unha nova aparencia.

30. *Castigo*: o falso heroe ou o antagonista é castigado.

31. *Voda do heroe*: casa e ascende ao trono.

Tamén segundo V. Propp, hai sete personaxes nos contos, sete papeis, que van desenvolvendo a acción en todas as historias.

- ⇒ *O heroe*, o buscador (o/a protagonista).
- ⇒ *O rei*, o que ten autoridade.
- ⇒ *A princesa*, de quen está namorado o heroe (representa a recompensa).
- ⇒ *O falso heroe*, o que se aproveita para obter beneficios.
- ⇒ *O agresor*, o antagonista.
- ⇒ *O doador*, que axuda ao heroe.
- ⇒ *O obxecto máxico*, ou habilidade do heroe, tamén o consello que recibe e que lle presta axuda.

A presenza dos números no conto tradicional é moi importante, está cargada de simbolismos e pode aproveitarse, á hora de lles presentar os contos aos lectores novos, como elemento motivador. Tres pingas de sangue nun pano, tres fillos do muiñeiro, tres veces cinco son quince anos; branca, negra e vermella son as tres cores de Brancaneves. Sete leguas, sete ananiños, sete irmáns, sete coroas e sete puchiños... e tamén están os sete cabritos.

Outros elementos presentes nos contos, que tamén poden dar moito xogo á hora do tratamento destes cos nenos e nenas, son os obxectos máxicos: a varíña máxica, o anel, a capa, a pedriña, o peite, a agulla, os fíos, o saco, o espello, o pano, as zapatillas vermellas... e, para moito andar, as botas de sete leguas.

Algúns relatos actuais, series televisivas ou películas reproducen nas súas estruturas estes modelos presentes nos contos tradicionais. Pode resultar de interese procurar situacións nas que os pequenos lectores poidan establecer conexións entre este tipo de historias e os contos tradicionais que están a descubrir.

Na bibliografía que se acompaña, o profesorado pode atopar materiais nos que afondar en todos estes temas.



Sete contos e unha oca

Esta versión do xogo da oca aproveita a potencialidade dos contos tradicionais e as conexións internas que parecen existir entre uns e outros. O taboleiro conserva a estrutura básica, o mesmo número de casas e a mesma distribución dun xogo clásico. Soamente varían os motivos que ilustran as casas entre oca e oca, que fan referencia a sete contos. Se consideramos o camiño que hai entre oca e oca como un tramo, pódese dicir que un conto se desenvolve en dous tramos, do que resultan ao final sete contos camiñados.

As regras do xogo van ser as mesmas de calquera xogo da oca:

- ⇒ A finalidade do xogo é percorrer o taboleiro o máis rápido posible e rematar na casa número 63, á que hai que entrar cunha tirada exacta.
- ⇒ Poden participar 2, 3 ou 4 xogadores, cada un cunha ficha dunha cor diferente.
- ⇒ O taboleiro está composto por 63 casas numeradas, dispostas en espiral e cada unha cunha ilustración distinta.
- ⇒ Hai 24 casas especiais, presentes en todos os taboleiros:
 - ⇒ Quince delas, incluídas a primeira e a última, teñen representados gansos.
 - ⇒ As casas número 6 e 12 teñen pontes.
 - ⇒ Na número 19 hai unha pousada.
 - ⇒ Na 26 e 53, dados.
 - ⇒ Na 31, un pozo.
 - ⇒ Na 42, un labirinto.
 - ⇒ Na 52, un cárcere.
 - ⇒ Na 58, a morte.
- ⇒ O xogo comeza co xogador que acada a tirada de dado máis alta.
- ⇒ Cando a ficha dun xogador cae nunha casa/oca, salta á oca inmediatamente seguinte e volve tirar, ao tempo que di: "De oca a oca, eu leo porque me toca".



- ⇒ Se cae nunha das casas especiais, o xogador pode perder unha ou máis quendas, ou avanzar ou recuar un número determinado de espazos:
 - ✎ Se cae nas casas n.º 6 ou 12 (as pontes), avanza ou recúa ata a ponte seguinte ou anterior, ao tempo que di: “De ponte a ponte e tiro porque lin onte”, e volve tirar.
 - ✎ Se cae na casa 19, “A pousada do chícharo”, debe agardar dúas quendas e dirá: “Dúas quendas na pousada das lendas”.
 - ✎ Se cae na casa 26 ou 53 (os dados), avanza ou recúa ata a seguinte ou anterior, ao tempo que di: “De dado a dado cara ao conto contado”, e volve tirar.
 - ✎ Se cae na casa 31 (o pozo), debe agardar a que outro xogador caia na mesma para poder reincorporarse. Ao caer, dirá: “¡Ai de min, no pozo caín!”.
 - ✎ Se cae na casa 42 (o labirinto), estará dúas quendas sen tirar e dirá: “No labirinto, eu non me rindo”.
 - ✎ Se cae na casa 52 (o cárcere), estará tres quendas sen tirar, e dirá: “Ao cárcere vou, tres quendas estou”.
 - ✎ Se cae na casa 58 (a morte), deberá volver á casa n.º 1, dicindo: “Topei coa morte, non tiven sorte”.
- ⇒ A casa final, 63, só pode ser acadada cunha tirada exacta. Se un xogador tira o dado e saca un número maior ao das casas que lle faltan para chegar á final, deberá avanzar ata chegar a esta e, despois, recuar ata completar o número de puntos da tirada. Finalmente, cando consiga entrar, dirá: “Xogo xogado, conto contado”.

Asociada a esta versión do xogo da oca, propónse a lectura ou narración nun primeiro momento, duns **contos** en concreto. No taboleiro aparecerán algúns elementos que se poden identificar doadamente e outros que só fan referencia, dun xeito sutil, a un determinado conto.

- ⇒ Na casa de saída aparece Mamá Oca, lendo para algúns gansos pequenos. *Contos de Mamá Oca* é o título baixo o que apareceron publicados algúns dos contos máis coñecidos de Perrault. Mamá Oca aparecía na ilustración



da portada como unha muller maior, con roupas de labrega, que contaba os contos para unha serie de meniños.

- ⇒ *A nena dos gansos* será o conto asociado ao xogo da oca no seu conxunto.
- ⇒ *O lobo e os sete cabritos* é o conto asociado ás casas con ponte.
- ⇒ *A princesa e o chícharo*, para a casa da pousada.
- ⇒ *As tres plumas*, para a casa dos dados, a casa da sorte.
- ⇒ *O rei ra*, para o pozo.
- ⇒ *A bela dormente*, para o labirinto.
- ⇒ *Rapunzel*, para o cárcere.
- ⇒ *O afillado da morte*, para a casa da morte.

Aínda que a viaxe está presente en todos os contos tradicionais, escolléronse estes polas diferentes lecturas que da viaxe poden achegar cada un deles.

- ⇒ *A Carapuchiña Vermella* inicia a andadura polo taboleiro da oca, do mesmo xeito que sae aos camiños do bosque case no comezo do conto.
- ⇒ *O gato con botas* vai guiar na súa viaxe de transformación o fillo do muiñeiro, coas súas artes e a súa protección.
- ⇒ *A Cincenta* vive, así mesmo, unha viaxe de transformación e ademais emprega un medio de transporte un tanto particular.
- ⇒ *Polgariño* é o conto da perda no bosque, da viaxe forzada e a necesidade de atopar orientación; tamén é o conto das botas de sete leguas.
- ⇒ *Hänsel e Gretel* camiñan polo labirinto e atopan un xeito de volver sans e salvos.
- ⇒ *Brancaneves* vive unha viaxe máis radical, pois chega a estar case morta e volve á vida.
- ⇒ *O patíño feo* é o conto no que mellor se aprecia a viaxe do crecemento físico, o paso do tempo a través das estacións e é tamén un conto sobre a transformación. A casa número 63 mantén a imaxe tradicional dos cisnes na auga, fundíndose co remate deste conto.



Contar, ler e xogar

Os materiais que constitúen esta campaña de fomento da lectura, o xogo **Sete contos e unha oca** e o álbum ... **Eu leo porque me peta** permiten moitas formas de uso cos nenos e nenas aos que van dirixidos. Propóñense algunhas delas, pero será a persoa mediadora, o profesorado, quen coñecendo as características do grupo co que traballa e dentro das súas prácticas pedagóxicas habituais, quen integre este material do xeito que considere máis oportuno.

Os taboleiros do xogo da oca estarán ao alcance dos nenos e nenas, tanto nas aulas coma na biblioteca escolar, para un uso autónomo e libre, en momentos de lecer ou de lectura compartida. Pero sería interesante facer unhas primeiras sesións guiadas, para a presentación do xogo e o aproveitamento das súas potencialidades de cara ao fomento da lectura no contexto escolar e cos contos tradicionais como protagonistas.

Proposta para unha sesión de presentación:

- ⇒ Lectura en voz alta ou narración por parte do profesorado, do conto **A nena dos gansos** (ver bibliografía).
- ⇒ Presentación do taboleiro do xogo **Sete contos e unha oca**: charla informal que permita a expresión dos coñecementos previos que xa teñen os nenos e as nenas sobre este xogo (se xa xogaron, con quen, cando, se coñecen as normas e as fórmulas orais que acompañan o xogo...).
- ⇒ Repartimento de taboleiros por grupos.
- ⇒ Observación das imaxes do taboleiro.
- ⇒ Repartimento do material restante necesario para o xogo. Revisión das normas, que neste caso inclúen novas fórmulas orais.
- ⇒ Xogo informal en pequenos grupos, como primeira exploración do material.



Proposta para as seguintes sesións:

- ⇒ Repartimento dos taboleiros para xogar.
- ⇒ Xogo informal por parte dos grupos de nenos e nenas.
- ⇒ O papel da persoa mediadora será guiar a sesión, de maneira que sirva para afianzar actitudes de xogo cooperativo. Seguindo a marcha do xogo nos diversos grupos, pode ir introducindo suxestións que leven os nenos e as nenas a reparar nos tramos entre oca e oca nos que se agachan varios contos, incitando á súa lectura. Isto pode facerse seguindo a orde dos contos, tal e como van aparecendo no taboleiro, ou doutras formas (contos asociados ás casas especiais, por decisión do grupo de xogadores, repartindo os contos entre os distintos grupos, etc.).
- ⇒ O profesorado pode, previamente, facer unha selección dos contos do xogo da oca e poñelos ao alcance do grupo, ben na biblioteca da aula, ben na biblioteca escolar. Outra opción é que os nenos e nenas fagan esta busca de forma autónoma, logo dunha conveniente motivación que o propio xogo favorece.
- ⇒ Nestas sesións tamén poden introducirse algunhas actividades para a análise e o coñecemento da estrutura do conto tradicional, a creación de novos contos, etc.
- ⇒ Esta orde pode variarse en diversas sesións, comezando algunhas delas coa lectura ou a narración dun dos contos, ou comentarios sobre as lecturas autónomas que os nenos e as nenas van facendo destes.

Outras suxestións:

- ⇒ Elaboración dun taboleiro do xogo *Sete contos e unha oca*, con debuxos dos nenos e nenas, a tamaño xigante, para un xogo motivador no patio ou noutros espazos do centro, no que cada ficha vai ser substituída por unha nena ou un neno.
- ⇒ Programación dun plan anual de lectura relacionado co mundo dos contos, no que se integren o uso destes materiais e as actividades de introdución ao coñecemento dos contos tradicionais, que pode ampliarse, así mesmo, aos relatos de autores actuais. Este plan anual incluíría actividades programadas para o fomento da lectura, busca documental en diversas fontes informativas, actividades de escritura creativa e outras relacionadas coas diversas áreas do currículo.



... Eu leo porque me peta.

Álbum de cromos

Este caderniño é un material complementario do taboleiro de xogo, pero de carácter máis individual, para que o reciban cada un dos nenos e nenas e para que o cubran cos seus cromos correspondentes. No álbum aparecen os sete contos clásicos que supoñen a viaxe no xogo da oca (non están, polo tanto, os das casiñas especiais).

Componse de catro dobres páxinas por cada conto, que aportan catro escenas do mesmo: nunha páxina vai un pequeno texto e na outra a ilustración correspondente. Un destes dous elementos, ben o texto ou ben a ilustración, non aparece impreso: é o motivo do cromo que hai que pegar. Así, cada álbum precisa vinte e oito cromos, catro por conto, que van repartidos en paquetes numerados do 1 ao 7. Para poder encher o seu álbum, o neno ou a nena debe ter recibidos os sete paquetes de cromos.

Algunha suxestión para o seu uso:

Co ánimo de manter a ilusión e o espírito de xogo, propónse facer unha entrega paulatina dos cromos, de tal xeito que o día no que reciban o álbum só se lles dea un primeiro paquete deles. Ademais, isto permite usalos, por exemplo, como premio á lectura, se lles imos facendo entrega dos restantes en momentos relacionados con esta actividade:

- ⇒ Cada vez que fagan uso da biblioteca.
- ⇒ Cando lles presenten un libro aos demais.
- ⇒ Tras un traballo colectivo de lecto-escritura.
- ⇒ Cando rematen a lectura persoal dun dos contos propostos no xogo da oca...



O feito de ir completando o propio álbum pretende ser tamén unha actividade lectora: no caso dos lectores autónomos, deberían ser eles sós quen atopen o oco axeitado para cada cromó; os que aínda non o son precisarán axuda cos textos, pero eles poden logo casalos coa ilustración correspondente, o cal supón tamén un exercicio de comprensión.

Para utilizar o álbum faise necesario, iso si, asegurármolos de que coñecen o desenvolvemento dos sete contos. A súa entrega podería facerse despois de presentalos na aula.

... Eu leo porque me toca.

Acompáñase unha bibliografía, na que se recollen edicións diversas dos contos que aparecen no taboleiro *Sete contos e unha oca*. Esta selección fíxose atendendo á dispoñibilidade que poden ter os centros para acceder a estas. Moitas delas están xa nas bibliotecas escolares e outras poderanse atopar facilmente en bibliotecas públicas ou nas librerías. As versións galegas dalgúns destes contos están incluídas en antoloxías que non foron pensadas para un uso autónomo dos lectores máis novos; neste caso, pódese acudir á opción da narración ou lectura por parte do adulto. Tamén se inclúen algúns títulos de interese para o profesorado que queira afondar no mundo dos contos.

O propósito desta guía non é marcar pautas moi pechadas en relación coas actividades de fomento da lectura, senón ofrecerlle ao profesorado un recurso máis para as súas programacións neste ámbito. Achéganse algunhas suxestións para que, aproveitando as posibilidades de motivación que poden ter os materiais da campaña, o profesorado de cada centro os incorpore ás súas prácticas cotiás.

A partir do tratamento dos contos tradicionais co gallo desta campaña de lectura, pódense realizar actividades como:



- ⇒ Recuperar as fórmulas para entrar e saír dos contos:
 - ✎ Había unha vez... Aló nunha terra de lonxe...
 - ✎ O conto está rematado: o que non levante o cu quedalle pegado... E eu que estaba alí, vino e andei ata aquí para contalo.

- ⇒ Organizar unha exposición a partir do tema dos contos ou recompilando distintas edicións (en distintas linguas, de distintas épocas, de distintos ilustradores...) dalgún dos contos máis coñecidos, e programar actividades complementarias.
- ⇒ Rastrexar a presenza de temáticas, personaxes ou estruturas dos contos tradicionais nos relatos de autores actuais.
- ⇒ Afondar nas distintas versións actuais dalgún dos contos. A modo de exemplo, suxírense os seguintes títulos arredor da figura da Carapuchiña Vermella:
 - ✎ *En el bosque*. Anthony Browne. Editorial Fondo de Cultura Económica.
 - ✎ *El túnel*. Anthony Browne. Editorial Fondo de Cultura Económica.
 - ✎ *Caperucita Roja, Verde, Amarilla, Azul y Blanca*. Bruno Munari e Enrica Agostinelli. Editorial Anaya, colección Sopa de Libros.
 - ✎ *Detective John Chatterton*. Yvan Pommaux. Editorial Ekaré.
 - ✎ *Cuentos en verso para niños perversos*. Roald Dahl. Editorial Altea.
 - ✎ *El secreto del lobo*. Fernando Alonso. Edelvives.

- ⇒ Iniciar os novos lectores na riqueza do conto tradicional galego. Existen a disposición do profesorado algúns recursos de grande interese:
 - ✎ *Diccionario dos seres míticos galegos*. Xoán R. Cuba, Antonio Reigosa e Xosé Miranda. Edicións Xerais.
 - ✎ *Pequena mitología de Galicia*. Xoán R. Cuba, Antonio Reigosa e Xosé Miranda. Edicións Xerais.
 - ✎ Colección Cabalo Buligán (varios títulos). Xoán R. Cuba, Antonio Reigosa e Xosé Miranda. Edicións Xerais.
 - ✎ Colección Contos populares. Colectivo Crisol. Edicións A Nosa Terra.
 - ✎ *Lendas galegas de tradición oral*. X. M. González Reboredo. Editorial Galaxia.



- ✎ *Antoloxía do conto popular galego*. Henrique Harguindey e Maruxa Barrio. Editorial Galaxia.
- ✎ www.galiciaencantada.com *Enciclopedia da fantasía popular galega*, coordinada por Antonio Reigosa.

● Cómpre lembrar, á hora de programar actividades para o fomento da lectura, algunhas cuestións:

- ⇒ A necesidade de organizar tempos e espazos para unha presenza cotiá da lectura no contexto escolar.
- ⇒ A importancia do profesorado como modelo lector: o adulto que le todo tipo de textos, en todo tipo de soportes, en distintos momentos do día, con distintos obxectivos é tamén o adulto que inicia na lectura expresiva a través dunha lectura en voz alta modélica e grata para o oído dos novos lectores.
- ⇒ A potencialidade das actividades de lectura compartida e da charla, máis ou menos formal, arredor dos libros e do seu contido.
- ⇒ O feito incuestionable de que obrigar a ler non esperta o gusto pola lectura, que este xorde unicamente en climas afectivos e a través do entusiasmo e do coñecemento que sobre os libros a ler teñan os mediadores.

De letra en letra...

Aínda que se presenten como propostas separadas, cómpre integrar actividades de lectura e escritura nas sesións dedicadas aos contos tradicionais. O que segue é unha selección de distintas técnicas para a creación de historias que, polas súas características, poden axudar a afondar no coñecemento da estrutura dos contos. Suxeridas e postas en práctica por diversos autores, dan moi bo resultado con rapaces e rapazas nas actividades de escritura creativa. En ocasións, a creación dunha historia será un traballo individual e, noutras, o resultado dunha actividade colectiva na que o profesorado actuará moderando e guiando minimamente o proceso para evitar dispersións.



Un final diferente:

Trátase de inventar un final diferente ao orixinal dun conto que veñen de ler ou escoitar. O profesorado poderá atopar exemplos desta técnica no libro de Gianni Rodari, *Contos para xogar*, no que o autor ofrece tres finais diferentes para cada un dos contos, entre os que o lector escolle aquel que máis lle gusta.

Inventar o final:

Despois da lectura dun conto tradicional pouco coñecido, que se deixa sen rematar, pódese propor a resolución da historia, inventando o final e procurando que se atean á estrutura básica anteriormente citada.

¿Que pasaría se...?:

A técnica consiste en contestar esta pregunta e, a partir de aí, inventar unha historia, desenvolvendo os elementos que a suposición suxira:

- ✎ ¿Que pasaría se a filla do rei non quixese ser unha princesa coma todas?
- ✎ ¿Que pasaría se o lobo fose vexetariano?
- ✎ ¿Que pasaría se todos os da clase se perdesen no bosque de Hänsel e Gretel?
- ✎ ¿Que pasaría se o mago perdesse a memoria e esquece os encantamentos?

Palabras enfiadas:

Escóllese unha palabra e escríbense algunhas outras que a primeira nos suxira; despois, combínanse para a creación dunha historia. Por exemplo, a palabra *tesouro* pode suxerir outras como: princesa, pirata, illa, barco, castelo, aventura, mar... Podía ser unha historia “dunha princesa que viaxaba ao seu castelo polo mar, nun barco no que transportaba un tesouro que lle regalara un seu avó, e bateu cun pirata que...”.

Historias múltiples ou libro interactivo:

Trátase de elaborar un conxunto de historias, dispoñelas de tal xeito que os elementos sexan intercambiabes e que da súa combinación xurdan e se poidan ler



múltiples historias. O texto escrito que conformará o conto deberá darlles resposta ás cuestións propostas.

¿Onde?	
¿Quen?	
¿Que lle pasou?	
¿Quen lle axudou?	
¿Que fixo?	
¿Como rematou?	

A lectura por parte do mediador ou mediadora, combinando respostas de distintas historias, deberá buscar a conexión entre os distintos fragmentos, improvisando os enlaces que sexan necesarios.

Unha variante sería proporcionar os inicios de cada núcleo, de xeito que todos comecen do mesma forma, o que facilita a súa lectura se son pequenos:

	Había...
	Vivía...
	Todas as...
	Pasoulle...
	Daquela...
	E por fin...

A ensalada de fábulas:

Esta técnica para a creación de historias, suxerida por Gianni Rodari na súa **Gramática da fantasía**, é unha variante do seu “binomio fantástico”, no que en lugar de escoller dous nomes comúns se escollen nomes propios procedentes do mundo dos contos: Brancaneves e Carapuchiña, Gretel e Polgariño, Cincenta e o gato con botas... que mesturan as súas historias, introducíndose uns no mundo dos outros e dando lugar a novos contos.



De libro en libro

Lendo e xogando

Como xa quedou sinalado, algunhas versións en galego dos contos que aparecen no taboleiro *Sete contos e unha oca* están recollidas en edicións pensadas para lectores autónomos ou adultos. Inclúense en calquera caso neste apartado da bibliografía, pois será o profesorado quen decida a fórmula máis axeitada para facérllelos chegar aos pequenos lectores.

- Almodóvar, A. R.: *A verdadeira historia de Carapuchiña*, il. De Marc Taeger, Pontevedra: Kalandraka, 2005 (Os contos do trasno).
- Alonso, F.: *El secreto del lobo*, Edelvives: Zaragoza, 1998.
- Andersen, H. C./Rodríguez, Manuela (adaptadora): *O patinho feo*, Il. Ana Sande, Pontevedra: Kalandraka (Os contos do trasno), 1999.
- Andersen, H. C.: *Contos de Andersen*, Vigo: Xerais, 1999. Tradución de Xavier Rodríguez Baixeras, (*O patinho feo, A princesa e o chicharo*).
- Andersen, H.Ch.: *A princesa e o chicharo*, Il. Elena Odriozola, Vigo: Xerais (Sopa de contos), 2003.
- Andersen/Xoán Couto (adaptador): *A princesa e o chicharo*, Il. Julia Miranda, Pontevedra: Kalandraka (Os contos do trasno comodín), 1999.
- Browne, Anthony: *El túnel*, México: Editorial Fondo de Cultura Económica, 1995.
- Browne Anthony: *En el bosque*, México: Editorial Fondo de Cultura Económica, 2004.
- Colección Contos do trasno, de Kalandraka Editora (varios títulos).
- Colección Rato Pérez, de Edicións Xerais (varios títulos, xa descatalogados pero presentes en moitas bibliotecas).
- Dahl, Roald: *Cuentos en verso para niños perversos*, Madrid: Altea, 1998.
- Grimm, J. e W./ Xosé Ballesteros (adapt): *Os sete cabritos*, Pontevedra: Kalandraka (Os contos do trasno comodín), 1998.
- Grimm, J. e W./Alicia Suárez (adaptadora): *O rei ra*, Il. Macu Fontarigo, Pontevedra: Kalandraka, (Os contos do trasno comodín), 1998.



- Grimm, J. e W./Arias, Valentín (adaptador): *As tres plumas*, Il. Schmid, Eleonore, Vigo: Xerais (col. Rato Pérez), 1986.
- Grimm, J. e W./Maite García (adaptadora): *Rapunzel*, Il. Antón Caiña, Pontevedra: Kalandraka, (Os contos do trasno comodín), 2001.
- Grimm, J. e W./Xoán Couto (adaptador): *A casaña de chocolate*, Il. Macu Fontarigo, Pontevedra: Kalandraka, 1998 (Os contos do trasno comodín).
- Grimm, J. e W.: *A bela dormente*, Vigo: Xerais (Sopa de contos), 2003.
- Grimm, J. e W.: *Contos de Grimm*, Vigo: Xerais, 1998. Introducción de Gustavo Martín Garzo. Tradución de Xabier R. Baixeras. (*Carapuchiña Vermella, A Cincenta, Hänsel e Gretel, Brancaneves, A nena dos gansos, A bela dormente, Rapunzel* (baixo o título de *Nabiña*)).
- Grimm, J. e W.: *O lobo e os sete cabuxos*, Il. Elisa Arguilé, Vigo: Xerais (Sopa de contos), 2003.
- Miranda, Xosé, Reigosa, Antonio, Cuba, Xoán Ramiro: *Contos de maxia III, "O afillado da morte"*, Vigo: Xerais (Cabalo Buligán), 2000.
- Miranda, Xosé, Reigosa, Antonio: *Contos de animais II, "O lobo e os sete cabritiños"*, Vigo: Xerais (Cabalo Buligán), 2001.
- Munari, Bruno e Agostinelli, Enrica: *Caperucita Roja, Verde, Amarilla, Azul y Blanca*, Madrid: Anaya (Sopa de Libros), 2001.
- Perrault, Charles/Fran Alonso; Concepción Costas (trad.): *Polgariño*, il. Pere Formiguera (fotografías), Vigo: Xerais, 1994.
- Perrault, Charles/Xoán Couto (adaptador): *Carapuchiña Vermella*, Il. Ánxeles Ferrer, Pontevedra: Kalandraka (Os contos do trasno comodín), 1998.
- Perrault, Charles/Xosé Ballesteros (adaptador): *O gato con botas*, il. Enjamio, Pontevedra: Kalandraka (Os contos do trasno), 1999.
- Perrault, Charles: *Cincenta*, il. M.^a Fe Quesada, Vigo: Galaxia (Árbore para ler e escoitar), 1994.
- Perrault, Charles: *Contos completos de Charles Perrault*, Vigo: Xerais, 2002. Introducción de Gustavo Martín Garzo. Tradución e notas: Joëlle Eyheramonno e Emilio Pascual. (*Carapuchiña Vermella, O gato con botas, Polgariño*).
- Pommaux, Yvan: *Detective John Chatterton*, Caracas: Editorial Ekaré, 2000.



Outros títulos de interese para mediadores:

- Almodóvar, A. R. : *El bosque de los sueños*, Madrid: Siruela, 2005.
- Balasch Blanch, Enrique: *El lenguaje secreto de los cuentos*, Madrid: Oberón, 2004.
- Bettelheim, B.: *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Madrid: Crítica, 1995
- Colectivo Crisol: Colección Contos populares, Vigo: Edicións A Nosa Terra.
- Cuba, Xoán. R, Reigosa, Antonio e Miranda, Xosé: Colección Cabalo Buligan (varios títulos), Vigo: Edicións Xerais.
- Cuba, Xoán. R, Reigosa, Antonio e Miranda, Xosé: *Diccionario dos seres míticos galegos*, Vigo: Xerais, 1999.
- González Reboredo, X.M.: *Lendas galegas de tradición oral*, Vigo: Galaxia, 1995.
- Greimas, A. J. e J. Courtés: *Semiótica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Gredos: Madrid, 1991.
- Harguindey, Henrique e Barrio, Maruxa: *Antoloxía do conto popular galego*, Vigo: Galaxia, 1999.
- Martín Gaité, Carmen: *Caperucita en Manhattan*, Madrid: Siruela, 2006.
- Páez, Enrique: *Escribir. Manual de técnicas narrativas*, Madrid: Sm, 2002.
- Pinkola Estés, Clarissa (Selección e introdución): *Cuentos de los Hermanos Grimm*, Barcelona: Ediciones B, 2001.
- Propp, V.: *Morfología del cuento*, Madrid: Fundamentos, 1987.
- Rodari, Gianni: *Gramática da fantasía*, Pontevedra: Kalandraka, 1999.
- Sánchez, Gloria: *303 adiviñas*, Vigo: Xerais, 1994.
- Tatar, María: *Los cuentos de hadas clásicos anotados*, Barcelona: Crítica (col. Ares y Mares), 2004.
- Xoán R. Cuba, Antonio Reigosa e Xosé Miranda: *Pequena mitoloxía de Galicia*, Vigo: Xerais, 2001.



Lendo na rede

- www.galiciaencantada.com *Enciclopedia da fantasía popular galega*, coordinada por Antonio Reigosa.
- www.filix.org Literatura infantil e xuvenil en galego.
- www.ourizoazul.org Literatura infantil e xuvenil galega. Consellería de Cultura e Deporte.
- www.historiadodia.pt/pt/index.aspx Un relato para cada día do escritor portugués Antonio Torrado.
- www.cervantesvirtual.com/portal/Platero Biblioteca de literatura infantil e xuvenil.
- www.ciudadseva.com/bibcuent.htm Biblioteca dixital dedicada á literatura infantil e xuvenil; apartado de contos clásicos.
- www.rinconcastellano.com/cuentos/ Contos clásicos en versión castelán.
- www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/literaturainfantil/cuentosclasicos/ Biblioteca virtual en lingua castelá.
- www.icdlbooks.org/ Portal de literatura infantil en lingua inglesa.
- www.opacmeiga.rbgalicia.org (Páxina de acceso aos catálogos das bibliotecas escolares e públicas integradas no Proxecto Meiga).



A partir dos contos que escoitamos sendo nenos, herdamos as formas de falar sobre o que sentimos, os valores que consideramos importantes e os que nos parecen ser a verdade. Descubrimos nos contos formas de dicir e de contar que nos permiten saber quen somos. Deste xeito, mesmo antes de enfrontarse ás primeiras etapas da cultura escrita, os nenos escoitaron e contaron xa moitos contos que son máis que simples contos.

- Meek, Margaret: *En torno a la cultura escrita*, México DF: Fondo de Cultura Económica, 2004.



Branca coma a neve,
fría coma o xelo;
sete chorando no enterro.
Por un bico, morna quedou
e reino gañou.

Gloria Sánchez: *303 adiviñas*

Edita:

Xunta de Galicia
Consellería de Educación e Ordenación Universitaria
Dirección Xeral de Ordenación e Innovación Educativa

Ilustración:

Óscar Villán

Idea e textos:

Colectivo Acatrotintas: Mayte Leis, Cristina Novoa,
Magdalena de Rojas, Juana Vázquez

Impresión:

Gráficas Celarayn, S.A.

D.L.: C 3247-2006