

TRABAJO FIN DE MÁSTER

ELABORACIÓN DE UN PLAN LECTOR PARA SECUNDARIA: EL APASIONANTE MUNDO DEL LIBRO Y DE LA LECTURA



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Estudiante: Óscar Ato Calderón
Especialidad: Lengua y Literatura Castellana
Tutor: Joaquín Juan Penalva
Curso académico: 2023-24

ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave.....	3
2. Introducción.....	4
3. Revisión bibliográfica.....	6
4. Propuesta.....	10
5. Conclusiones.....	15
6. Referencias.....	17
7. Anexos.....	19



I. Resumen y palabras clave

Organizar un Plan Lector para Secundaria puede ser una de las responsabilidades de un/a docente de un instituto. Se trata de una tarea que genera varias preguntas, permite ser encarada desde varios ángulos y ofrece un buen rango de posibilidades. Estimular el hábito lector en los jóvenes implica responsabilidad y es un reto apetecible para todo/a profesional que imparta clases de Lengua y Literatura Española. En este Trabajo Fin de Máster, damos forma a un Plan Lector para un grupo de alumnos/as de 3º ESO para el curso académico 2024-25. Durante sus páginas, justificamos cada una de las decisiones tomadas en diversos frentes detallando varios aspectos relacionados con las actividades de animación lectora que consideramos necesarias para mejorar la experiencia del alumnado.

Palabras clave: plan lector, educación secundaria, literatura española, animación lectora, intertextualidad.

Organising a reading plan for secondary school can be one of the responsibilities of a secondary school teacher. This task raises a number of questions, it can be approached from a number of angles and it offers a range of possibilities. Stimulating the reading habit in young people implies responsibility and is an appealing challenge for any professional who teaches Spanish Language and Literature. In this Master's Thesis, we shape a Reading Plan for a group of 3rd ESO students for the academic year 2024-25. During its pages, we justify each of the decisions taken on various fronts, detailing several aspects related to the reading activities that we consider necessary to improve the students' experience.

Key words: reading plan, secondary education, Spanish literature, reading promotion, intertextuality.

2. Introducción

Para la realización de este Trabajo Fin de Máster (en adelante, TFM) centrado en la elaboración de un Plan Lector para Secundaria, nos formulamos una pregunta que, probablemente, ofrece una respuesta abierta: ¿cuántas obras literarias puede o debería leer un/a alumno/a durante un curso de Secundaria? Supongo que la respuesta corta más apropiada es un gran “depende”. Y que, en cualquier caso, implica un considerable grado de subjetividad.

Atendiendo a lo observado en prácticas o conversando con mi tutor del TFM, podemos decir que, hasta dos lecturas por trimestre, podríamos estar dentro de un volumen asumible. Pero, claro está, atendiendo a parámetros como su complejidad o su volumen, hay libros y libros. De hecho, incluso, podríamos matizar qué entendemos por obra literaria. Personalmente, incluyo aquí novelas, ensayos, poemarios y cómics, sabiendo que este último género da lugar a debate. Sin embargo, considero que estas obras son un vehículo con mucho potencial para fomentar el hábito lector en menores (y no tan menores) de edad.

Además, también es importante atender al curso académico concreto que cursa un grupo de estudiantes en un momento determinado. Por ejemplo, 2º de Bachillerato es una etapa muy exigente a nivel de trabajos académicos, exámenes y calificaciones, ya que la Prueba de Acceso a la Universidad se encuentra muy cerca en cuanto a fechas. Sin embargo, 1º de ESO es un curso muy diferente: el alumnado acaba de llegar a los institutos, en muchos casos trabajan por Proyectos y el contexto es más favorable para aumentar el volumen de lectura pese a que los jóvenes se encuentren en un nivel menor de maduración. Por supuesto, las lecturas también pueden dividirse entre obligatorias y opcionales, en pos de lograr un equilibrio.

Una vez abordada esta cuestión, hay que atender al hecho de que este trabajo puede enfocarse de diferentes maneras. Un “Plan Lector para Secundaria” permite una configuración a partir de, al menos, tres modos. Uno de ellos es asignando las lecturas para todos los cursos de la etapa, de 1º ESO a 2º de Bachillerato, durante un año lectivo concreto. Otro, planificando un recorrido de lectura para un grupo de alumnos/as, desde el inicio hasta el final de su paso por la Educación Secundaria. Por último, también se podría, simplemente, fijar una serie de obras para un grupo de estudiantes durante un solo curso académico. Por ejemplo, imaginemos que soy docente de Lengua y Literatura de un 3º de ESO en el curso 2024-25 y me limito a decidir qué leerá mi alumnado en este tramo temporal. Con la intención de profundizar en la justificación de mi Plan Lector, por un lado, así como de no

excederme en la extensión recomendada de este trabajo, por otro, he optado por abordar este último enfoque: elaborar el plan para un 3º de ESO de cara al próximo curso académico.

Para entender la responsabilidad de este proyecto, bastaría con consultar la Ley 10/2007 de la lectura, del libro y de las bibliotecas actualizada en octubre de 2021, que en el punto 3 de su artículo 3 expone: «Las bibliotecas, muy especialmente las públicas, las escolares y las universitarias, desempeñan un papel insustituible en el desarrollo, mantenimiento y mejora de los hábitos de lectura, en la medida en que garantizan, en condiciones de igualdad de oportunidades, el acceso de todos los ciudadanos al pensamiento y la cultura. A tal efecto el Gobierno apoyará e incentivará la apertura de las bibliotecas escolares a la comunidad de ciudadanos de su entorno» (cita). Y en el punto 1 de su artículo 4, añade: «Los planes de fomento de la lectura considerarán la lectura como una herramienta básica para el ejercicio del derecho a la educación y a la cultura, en el marco de la sociedad de la información y subrayarán el interés general de la lectura en la vida cotidiana de la sociedad, mediante el fomento del hábito lector. Los planes de fomento de la lectura tendrán especial consideración con la población infantil y juvenil y con los sectores más desfavorecidos socialmente, con especial atención a las personas con discapacidad, así como con el aprendizaje continuo de los ciudadanos de cualquier edad» (cita). De esta última cita se extrae la necesidad de adaptar el Plan Lector, en la medida de las capacidades del centro, a determinados alumnos/as que así lo necesiten, con la utilización de traducciones, lenguaje braille o audiolibros, entre otros.

La actual reforma (LOMLOE) de la Ley Orgánica de Educación, por su parte, reconoce que el fomento del hábito y del gusto por la lectura impacta directamente y de manera positiva en la mejora de la comprensión lectora, la capacidad de expresarse, la gestión de la información, el pensamiento crítico y el aprendizaje de nuevos conocimientos. Aunque apenas modifica lo indicado en 2006 en la LOE sobre lectura y comprensión, sí indica de manera explícita que el plan de lectura de los centros debe formar parte de su proyecto educativo, delegando en las administraciones educativas la concreción de los planes lectores.

Según este documento estructural de nuestro sistema, uno de los objetivos de la etapa educativa que nos ocupa es «iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura» (cita). De forma similar a lo planteado en Primaria, establece que, del primer al tercer curso de la ESO, «sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el

emprendimiento, fomento del espíritu científico, la educación para la salud, incluida la sexual, la educación emocional y en valores, la formación estética y la creatividad, se trabajarán en todas las materias». Finalmente, en los principios pedagógicos se establece que durante la ESO, «a fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente de todas las materias».

3. Revisión bibliográfica

Una propuesta de hábito lector equilibrada para estudiantes de Secundaria debería incluir, al menos, obras seleccionadas bajo dos enfoques. El primero de ellos atiende a obras clásicas y reconocidas de la literatura española. El segundo, a lecturas que puedan atraer a los jóvenes en un momento determinado. De manera adicional y dentro de unos límites, cabe un tercer enfoque, que apunta a obras que el docente conoce y el grueso del alumnado no, considerando el docente que pueden ser atractivas e interesantes para sus estudiantes.

Si hablamos de las obras clásicas, hay quienes opinan que un menor de edad no está en la etapa adecuada para afrontar la mayoría de estas obras. De buenas a primeras, no resulta complicado coincidir teniendo en cuenta la profundidad y densidad de varias referencias. Sin embargo, asomarles a estas obras es casi un deber para un docente de Lengua y Literatura. Sin duda, son importantes matices la selección de las obras y la animación lectora que de estas se hagan de cara a promover el interés por ellas a los jóvenes, ya que, como dice Mata (2009), «no es infrecuente que la defensa del placer de leer surja en medio de ejercicios tediosos y forzados» (p. 18). Pero prescindir por completo de las mismas en favor de lecturas seleccionadas según nuestro criterio personal puede tener más pros que contras. Básicamente, porque todo tiene cabida en un Plan Lector. Y, aún más importante, porque la sociedad de un país no puede renegar de aquellos libros que ocupan un lugar destacado en su historia si quiere mantener unos mínimos rasgos culturales y sociales que la definan en cierto modo.

En cuanto a las lecturas que pueden atraer al público joven, pueden enfocarse de varias maneras. Una de ellas, muy democrática, es mediante la entrega de cuestionarios al alumnado. Si el resultado se presenta insatisfactorio al docente, este puede proponer alternativas, pero el ejercicio habrá supuesto una pérdida de confianza hacia su supuesto ánimo por aprender los unos de los otros. Otra forma de enfocarlo puede ser atendiendo a los superventas de determinada franja de edad, o bien a lecturas

recomendadas para esas etapas que el docente considere que son cualitativas, sean o no extremadamente contemporáneas.

Si hablamos, por último, de obras seleccionadas a criterio del docente, cruzar la línea comentada justo antes —seleccionar obras que considere interesantes para su etapa— puede ser conflictivo. O, al menos, puede serlo si no se limita a, como máximo, un tercio de la propuesta lectora de un curso académico. Me refiero a considerar que un grupo de alumnos/as debe leer obras que a uno le encantan como adulto que rebasa por mucho la edad de estos estudiantes y que están dirigidas a adultos con unas características psicosociales concretas.

Dicho esto, mi revisión bibliográfica aborda la selección de obras bajo estos parámetros, concluyendo con un pequeño grupo de descartes. A lo largo de todo el listado, señalaré qué tres obras he seleccionado como obligatorias, a razón de una por trimestre, para aprobar la asignatura, así como qué otras tres son lecturas optativas y recomendadas para obtener un pequeño plus en la nota final de la asignatura y de otras, mediante acuerdo con docentes de otras materias. Será en el apartado de ‘Propuesta’ donde se explicará cómo se ordenan las lecturas durante el curso, así como las acciones de animación lectora que se realizarán para fomentar el interés para las mismas.

Tratándose de un ejercicio hipotético, cabe suponer que esta selección de obras se concreta teniendo en cuenta que no han aparecido en un Plan Lector de cursos anteriores para este grupo de alumnos/as, algo que no sería especialmente improbable que sucediera en algún caso. Lo bueno de este ejercicio es que la literatura es un arte tan amplio y rico que hay muchas maneras de organizar una propuesta interesante, variada y adaptada al nivel que corresponda. No es para menos, atendiendo que los cambios que la lectura ha producido en las sucesivas culturas no tienen precedente en la historia (Mora, 2020).

3.1. Lecturas obligatorias

***Alicia en el País de las Maravillas* - Lewis Carroll.** Un “caramelo lector” para buena parte de los jóvenes, que estimula la imaginación a través de un mundo onírico y una historia protagonizada por una figura femenina. Al ser posible que parte del alumnado haya visto la película o, con menor probabilidad, haya leído la historia, daríamos a elegir distintas versiones publicadas para abordar la obra. *Alicia en el País de las Maravillas* da mucho juego en clave animación lectora y su vinculación con Disney allana el terreno para combinarla con otro tipo de lecturas. El hecho de que no

se trata de una obra nacional no es óbice para excluirla si se trata de estimular el interés lector en el aula y la complementamos con los textos adecuados de otros/as autores/as. Además, puede apoyar la realización de varios contenidos en la asignatura de inglés, incidiendo en las calificaciones de ambas asignaturas.

Es probable que este texto pueda encararse en una etapa anterior de su educación sin grandes dificultades. Claro está que este Plan Lector es un supuesto que no está condicionado por una programación real que determina qué lecturas leyeron en cursos académicos anteriores. Teniendo esto en cuenta, se ha decidido incluir esta obra para desarrollar una animación lectora rica en matices y animada, para facilitar lecturas más complejas posteriormente y por deducir que el habitual uso de pantallas ha desacelerado el hábito lector, la capacidad de atención y la velocidad para asimilar conceptos del alumnado. Aunque este último motivo puede contener un considerable grado de subjetividad, por un lado, es esta inevitable a la hora de tomar decisiones para elaborar un Plan Lector y para educar en general; y, por otro, consideramos pertinente apuntar que un reciente estudio elaborado por la Asociación Catalana de Guarderías señala que uno de cada tres centros ha detectado un retraso generalizado en el desarrollo de los niños y niñas motivado por una sobreexposición a los dispositivos electrónicos. Dejando a un lado estas justificaciones, es ampliamente sabido que muchas personas consumen y disfrutan obras aptas para menores de edad durante su vida adulta. Lejos de ser criticable, lo consideramos enriquecedor.

Finis Mundi - Laura Gallego. La recuerdo como la primera lectura realmente interesante de cuantas me impulsaron leer antes de la universidad. Llegó ya en el instituto y, además, tuvo una guinda sorprendente: la asistencia de su autora a una charla con nosotros, donde nos habló sobre su profesión, su obra y respondió a preguntas. Confío en que varios estudiantes pudiesen tener una sensación parecida a la que tuve yo al leerlo. Y, más allá de filias personales, hablamos de una obra que ocho años después de su publicación alcanzó los 100.000 ejemplares vendidos y la Placa de Plata de El Barco de Vapor. Su mezcla entre aventuras, ciencia ficción e historia clásica hace que este libro sea muy interesante para el público joven pre Bachillerato.

La Celestina - Fernando de Rojas. Si bien no es la obra más amable para un/a estudiante de 3º de ESO, hablamos de un clásico incontestable de la literatura española que es bastante más corto en extensión que muchas otras obras que merecen tal calificativo. Y no solo ese es el motivo de su elección; también aspectos como su toque humorístico, la profundidad de los temas que subyacen en la obra o la inclusión de roles que hasta la fecha no se habían plasmado en los personajes presentes en obras

patrias. Con la contextualización adecuada, *La Celestina* puede dejar un sabor de boca, cuanto menos, aceptable en un joven con curiosidad por la lectura y por aprender.

3.2. Lecturas opcionales

***El abismo del olvido* - Paco Roca y Rodrigo Terrasa.** Una manera excepcional de sumar la ligereza del cómic, un formato más largo propio de algunas novelas gráficas y el rigor histórico. Como lectura opcional y no impuesta, pretende aumentar el volumen lector a través de un dibujo amable y la curiosidad por un hecho real de nuestra historia y por la capacidad humana de alcanzar altas cotas de crueldad. Las familias que se interesen por el Plan Lector de sus hijos/as y consideren que no debe ser leído, tan solo han de desestimar su lectura y renunciar a medio punto en la nota final.

***Slow West. Crònica d'una ruta americana* - Vicent Chilet.** Con apenas una década de vida y una extensión asumible, esta novela puede ser interesante para explorar la literatura valenciana como lectura opcional para mejorar la nota en la asignatura de valenciano. ¿Cómo? A través de elementos como el viaje, la gran presencia de un país como Estados Unidos y la variedad de anécdotas, curiosidades, pequeños placeres y referencias que esconden sus páginas.

***Marinero en tierra* - Rafael Alberti.** Un breve y luminoso poemario en el que un joven Alberti trufa sus versos de referencias marinas, paisajísticas y locales. Se trata de una aproximación muy apropiada a una figura importante de nuestra historia artística. Tratarla, además, permite mencionar a figuras como Maruja Mallo, Pablo Picasso, Joan Miró o Joaquín Sabina, dada su relación con ellas.

3.3. Algunos descartes

***Nada* - Jane Teller.** Interesantísima novela que fue prohibida en algunos institutos por su crudeza. Un menor sumido en una crisis existencial decide no hacer nada por nada ni nadie, ya que considera que no merece la pena. Sus compañeros/as y amigos/as deciden convencerle de lo contrario, juntando símbolos personales que le demuestren que él importa y que la vida también. Pero, en el proceso, todo se va complicando hasta el desastre final. Queda fuera del listado porque considero que no hay prisa para abordar esta lectura. Y, en estos tiempos, mi trabajo está lejos de ser el de buscarme problemas hiriendo la sensibilidad de algún padre o madre. Aunque es algo que puede suceder con relativa facilidad, será mejor si es de manera inconsciente.

***El mundo amarillo* - Albert Espinosa.** A grandes rasgos, podría decirse que queda fuera porque no caben todos los libros. Un emotivo ensayo que gira en torno al concepto de “los amarillos”, esas personas que aparecen y son especiales para ti...

Aunque no duren, ni tengan que durar, para siempre. Posible lectura para el siguiente curso académico.

***Bajarse al moro* - José Luis Alonso de Santos.** Recuerdo sorprenderme con su lenguaje, humor y, por qué no decirlo, modernidad. Esperaba una obra bastante más gris en mi época del instituto. Una buena manera de introducir el género teatral en el aula que, quizá por su referencia a las drogas, podría tener mayor cabida en el último curso de la ESO.

4. Propuesta

La selección mostrada anteriormente es equilibrada y completa para un 3º ESO, ya que cuenta, como lecturas obligatorias para superar las asignaturas de Lengua y Literatura Española e Inglés (actividades complementarias en el caso de *Alicia en el País de las Maravillas*), con un clásico fantástico de Disney, una entretenida obra de aventuras con referencias históricas y un clásico nacional que rompió esquemas; y como lecturas opcionales, la última novela gráfica de un referente de nuestra tierra con una historia basada en hechos reales, una novela en valenciano ambientada en Estados Unidos y un luminoso poemario perteneciente a la primera etapa de un genio de nuestras letras. La extensión de las obras es asumible y el bagaje lector es cualitativo e interesante para los jóvenes.

Pese a lo comentado, creemos que las lecturas se encararán mejor si planteamos actividades de animación lectora. Estas se asocian, a menudo, como puerta de entrada para afrontar una obra literaria. Creyendo que es la fase más importante, es interesante generar espacios para la animación mientras la obra se está leyendo y también tras su lectura. En el primer caso, ayudan a continuar la lectura con motivación hasta su finalización; en el segundo, a fijar lo leído con una sesión creativa y entretenida.

A continuación, se exponen qué tipo de propuestas de animación lectora pueden ser apropiadas para cada uno de los tres momentos:

Antes de la lectura, doblar un vídeo de dibujos animados o de una película que supongan una adaptación de la obra puede resultar una agradable introducción a la obra que se desea proponer. También preparar un *escape room* relacionado con la temática del libro y adaptado a la edad de los participantes. Igualmente, un juego de mesa que introduzca una obra puede generar interés en el alumnado, aunque, dependiendo de la longitud del juego, la partida pueda retomarse durante la lectura e

incluso finalizar tras la misma. En menor medida, una presentación tipo Canva o Powerpoint en una pizarra digital puede ser una manera más convencional de introducir una lectura determinada.

Durante la lectura, puede generarse un debate sobre lo percibido durante la primera mitad de la obra, renovando las expectativas de los y las estudiantes de cara a volver a dedicarle tiempo hasta su finalización. También puede servir una ficha en la que se respondan a preguntas sobre las impresiones que les está dejando el libro hasta el momento y hechos significativos acontecidos durante su primera mitad, dejando un espacio para que realicen un dibujo o un esquema sobre la trama o uno/a de los/as personajes principales. Cabe decir que las propuestas realizables durante una lectura también podrían realizarse al acabar un libro, ampliando el campo de debate o de las preguntas de la ficha. No sucede así al contrario, ya que algunas actividades realizables tras una lectura carecerían de sentido a mitad de camino.

Una vez se ha finalizado la lectura de una obra, la animación lectora puede escenificarse en una breve obra de teatro. También puede quedar reflejada en un mural que cubra una de las paredes del aula. Y, si preferimos valernos de las nuevas tecnologías, el alumnado puede experimentar con aplicaciones como Suno, para crear una canción en minutos, o Al Comic Factory, para resumir la historia en unas pocas viñetas durante una sesión.

La propuesta de animación lectora que más trabajo exige y más sesiones coparía sería la del juego de mesa, por cuestiones como la preparación de los materiales, establecimiento y explicación de la mecánica y puesta en práctica. Es la actividad que he decidido detallar, explicando en qué consistiría a continuación y realizando una serie de materiales físicos a modo de avance. *Alicia en el País de las Maravillas* sería la obra que más juego ofrece para tematizar la propuesta, dada su fama y su vasto mundo imaginario.

Descripción de la mecánica del juego de mesa

Prepararíamos un tablero físico para cada grupo de cinco alumnos. Todos los tableros son iguales, con 12 pruebas sin numerar; hay que pasar por todas ellas, jugando toda el aula a la vez. Las pruebas se resuelven en equipo y habrá un grupo ganador. El juego está pensado para durar entre 3 y 4 sesiones en las que sería recomendable aplicar la codocencia con el objetivo de gestionar con agilidad su mecánica. Las fichas de jugadores/as contienen algunos personajes de otras obras conocidas para introducir cierta intertextualidad. Antes de jugar, se explicaría quién es cada uno/a y sus principales rasgos personales, con el objetivo de generar curiosidad. Reconocemos que

la manera de ser del personaje no tiene, posteriormente, incidencia en el juego. Hubiese sido hacerlo más complejo y hemos decidido prescindir de este camino pese a parecernos interesante.

Si un grupo hace trampas o perturba el ambiente en el aula, se va a la casilla de la cárcel durante una prueba y no podrá sumar puntos en ella. A la vuelta de la cárcel, se incorporará a la siguiente prueba junto al resto de grupos. De este modo, se pretende mantener el buen clima en clase a la vez que permite a todo el grupo jugar al mismo ritmo.

Cada prueba tiene cuatro cartas del mismo color que cada par de huellas (o cada casilla) del tablero: dos cartas con antagonistas que te dificultan el camino y otras dos con ayudantes que te lo facilitan. En todas las cartas se explica esa prueba, que es la misma para toda el aula. Pero no todos los grupos cogerán la misma carta para superar la prueba, porque están barajadas: un grupo tendrá un antagonista, otro grupo tendrá a otro, otro a un ayudante, otro a otro... O, al menos, es algo que puede pasar, aunque haya cartas que se repitan en algunos grupos. Las pruebas tienen un tiempo variable que depende de la tarea que se deba realizar. Si una prueba dura alrededor de un minuto y otra dura diez, pondremos una cuenta atrás en la pizarra digital.

Pasar una prueba da 5 puntos. No acertarla o no terminarla no suma puntos, pero el grupo que no la supere seguiría jugando al ritmo de todos. Se podrían ganar más o menos puntos según sume o reste el personaje de la carta que les toque. En caso de empate a puntos a la finalización del juego, hay una prueba cualitativa: una breve redacción sobre Alicia, con la que el profesor puede desempatar valorándola con determinados criterios.

En el grupo que gana se llevan todos un libro ilustrado de *Alicia en el País de las Maravillas*. Tras completar el juego, todos tienen que leer una adaptación de la obra.

Descripción de las pruebas del juego

Prueba I:

Esta prueba consistirá en un cuestionario de preguntas y respuestas (4 opciones) y se realizará a través de la plataforma Kahoot!, todas ellas con temática Disney. Los alumnos deberán utilizar el código QR que incorpora esta carta para acceder a la prueba y seguirán las instrucciones.

Para ir superando esta prueba, deberán resolver los 15 enigmas que contiene. Se establecen 30 segundos por cada acertijo. Los primeros 10 acertijos se responderán por orden, de mayor a menor edad. Comienza respondiendo el integrante de mayor edad, un acertijo por cada miembro del equipo, rotando hasta el número 10. Los siguientes 5 se responderán en grupo. Para superar la prueba será necesario haber acertado al menos 8 acertijos.

Prueba 2:

¿Alguna vez habéis jugado al teléfono roto? ¡Pues es muy fácil a la vez que divertido! Cuando los grupos lleguen a esta prueba, deberán colocarse en fila, con una separación de 1 metro entre uno y otro. El primero de la fila tendrá un papelito con una frase, tendrá 30 segundos para memorizar. Después se le dará la vuelta. Tendrán 1 minuto para lograr transmitir el mensaje correcto.

El objetivo de esta prueba es que la frase que nace del primer integrante del grupo vaya pasando por todos los integrantes uno a uno, dicha al oído. El último del grupo, cuando le llegue esa frase, deberá anotarla en un papel y después se comparará con la frase inicial. El primero se la dirá en el oído al segundo, el segundo al tercero... El último de la fila escribirá la frase que ha entendido. Cuando termine el primer turno, el 1º de la fila pasará a ser el último. Repetimos el juego con una nueva frase. El equipo irá rotando hasta completar 5 mensajes. Al menos 4 frases deberán ser coincidentes para superar la prueba.

Prueba 3:

Los miembros del grupo sacan sus dotes artísticas para dibujar. En esta prueba cada uno recibirá un papel con el nombre de un personaje de Disney. Los integrantes del grupo tendrán que dibujar, lo mejor posible, al personaje que se le asigne en 5 minutos.

Al finalizar, cada miembro escribirá en un papel los 4 personajes misteriosos. Se contabilizarán los aciertos y los fallos, para superar la prueba deberán alcanzar al menos 15 aciertos.

Prueba 4:

¿Qué tal lleváis la interpretación? La segunda prueba consiste precisamente en esto, en interpretar y reconocer, mediante mímica y solo haciendo sonidos, a los personajes de Disney que les aparezcan.

Para la realización de esta prueba, cada grupo obtendrá una lista con varios personajes de esta temática ordenados de menor a mayor dificultad. Los grupos deberán elegir a dos personas que se encargarán de hacer las representaciones y los restantes serán los encargados de adivinar el personaje.

El objetivo de esta prueba es acertar el mayor número de personajes de esa lista en menos de 5 minutos. Dependerá del propio grupo pasar al siguiente personaje. Los grupos tendrán una hoja donde anotarán sus respuestas.

Prueba 5:

¡Vamos con un poco de música! ¿Cuál es una de las características más reconocidas de las películas de Disney? Efectivamente, las canciones. Pues de ello dependerá este juego, de poner a prueba a los alumnos con las diferentes canciones y musicales que se escuchan en estas películas.

Cada grupo, cuando llegue esta prueba, escuchará una lista de 10 canciones o bandas sonoras y tendrá que relacionarlas con la película correcta. También deberán pensar qué personaje de esa película interpreta la canción que están escuchando, lo que aportará mayor valor a la prueba.

Les dejaremos 1 minuto para debatir sobre la pieza musical que han escuchado antes de resolver. El objetivo es acertar el mayor número de piezas musicales para superar la prueba, que deberán anotar en una hoja.

Prueba 6:

Vamos con un juego de memoria. Los grupos tendrán una serie de cartas boca abajo sobre la mesa que llevarán la imagen de un personaje de Disney. El objetivo de la prueba es levantar dos cartas por turno y por persona, teniendo que ser iguales. Si lo son, las cartas se quedan boca arriba. Los equipos deberán resolver el tablero en menos de 20 turnos, lo que corresponde a 4 por persona. Se colocarán un total de 30 cartas, es decir, 15 parejas. Ganará quien resuelva antes el juego o haya encontrado más parejas.

Prueba 7:

Esta prueba consistirá en describir a varios personajes con un número limitado de 20 palabras por cada uno. Cada miembro del grupo deberá describir a un personaje para que todos sean partícipes.

Prueba 8:

Esta prueba consistirá en rellenar los espacios en una frase a través de la imaginación o del conocimiento de esa película. Les pondremos varios fragmentos de diálogos de películas escritos en papel con varios huecos de palabras que ellos deberán rellenar. Ganará el equipo que más huecos acierte y para cada fragmento dispondrán de 2 minutos.

Prueba 9:

¡Adivina el color! Para esta prueba utilizaremos varios personajes o escenas conocidas de Disney a las que quitaremos un color. Ese color es el que deberán adivinar los grupos y el que mayor número de colores acierte es el ganador. Ej: En una imagen de *Cenicienta*, dejar sin color el vestido de la princesa. Los alumnos tendrán 30 segundos para resolver cada imagen.

Prueba 10:

Para la siguiente prueba el objetivo será relacionar a los personajes con su película. Los alumnos tendrán una lista de 10 películas de Disney y otra lista de 30 personajes que aparecen en esas películas. Cada grupo tiene un total de 5 minutos para relacionar cada personaje con su película correspondiente.

Prueba 11:

¿Cómo lleváis las voces de los personajes? Pues, para esta prueba, lo que deberá hacer cada grupo es escuchar a un personaje de Disney y con 4 opciones señalar la opción correcta. Cada grupo tendrá un total de 20 segundos para acertar cada personaje. Aparecerán un total de 10 personajes.

Prueba 12:

Sopa de letras con nombres de personajes Disney. Los alumnos tendrán un total de 5 minutos para encontrar el mayor número de personajes en la sopa de letras.

5. Conclusiones

A modo de cierre, es importante señalar que realizar un Plan Lector para Secundaria es una actividad que abarca una gran riqueza, pero también cierta responsabilidad. Un/a docente tiene que prepararlo a través de un respeto por la historia de nuestra literatura y de un respeto por el tiempo y las motivaciones del alumnado. De igual modo, debe completar el abanico con un bagaje de referencias contemporáneas y una

pizca de complementariedad en la que cabe cierta subjetividad, un ánimo por dejar un sello personal en alguna referencia lectora que se considere que pueda nutrir a los/as jóvenes, pero sin intención de ejercer como protagonista del plan.

Por otro lado, toda obra es susceptible de abrazar propuestas de animación lectora que estimulen su consumo. Estas son aún más necesarias en obras publicadas hace muchas décadas, cuyo público objetivo no es la actual generación de menores, incluso podría decirse que en su momento tampoco se dirigió a menores aunque estos también pudieran acercarse a ellas. Todos conocemos casos de compañeros/as de colegio e instituto que sienten que muchos/as profesionales de la educación desincentivaron su afición por la lectura, sea más o menos cierto (o acertado). Pocos/as docentes querrán generar ese sentimiento en su estudiantado, de ahí la necesidad de aprovechar el gran abanico de posibilidades que la docencia, la imaginación y la tecnología ofrece para intentar acercar los libros a estos jóvenes.



6. Referencias

Educación 3.0. Líder informativo en innovación educativa (28 de febrero de 2022).

LOMLOE: ¿en qué afecta al fomento de la lectura?

<https://www.educacionrespuntocero.com/opinion/lomloe-fomento-lector/#:~:text=La%20ley%20reconoce%20que%20el,el%20aprendizaje%20de%20nuevos%20conocimientos.>

El blog de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes (10 de junio de 2022). *Listado de lecturas para estudiantes de Lengua y Literatura.*

<https://blog.cervantesvirtual.com/listado-de-lecturas-para-estudiantes-de-lengua-y-literatura/>

Espinosa, A. (2010). *El mundo amarillo. Si crees en los sueños, ellos se crearán.* Debolsillo.

Fabregat Barrios, S. y León Llamas, R. M. (s.f.). Material de referencia para la elaboración de un PLC [Archivo PDF].

<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/fcfd31c1-79fd-4ba0-acd5-9bbcb20396/Elaboraci%C3%B3n%20del%20Plan%20Lector#:~:text=El%20Plan%20Lector%20en%20Educaci%C3%B3n,a%20lo%20largo%20del%20curso.>

Huffington Post (20 de octubre de 2023). *Un estudio confirma el retraso en el desarrollo de niños enganchados a las pantallas.*

<https://www.huffingtonpost.es/life/hijos/un-estudio-confirma-retraso-desarrollonos-enganchados-pantallas.html>

Laura Gallego (s.f.). *Finis Mundi.* <https://www.lauragallego.com/libros/finis-mundi/>

Ley 10 de 2006. De la lectura, del libro y de las bibliotecas. 22 de junio de 2007.

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-12351-consolidado.pdf>

Ley Orgánica 3 de 2020. Por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. D.O. No. 17264.

<https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Mora, F. (2020). *Neuroeducación y lectura.* Alianza Ensayo.

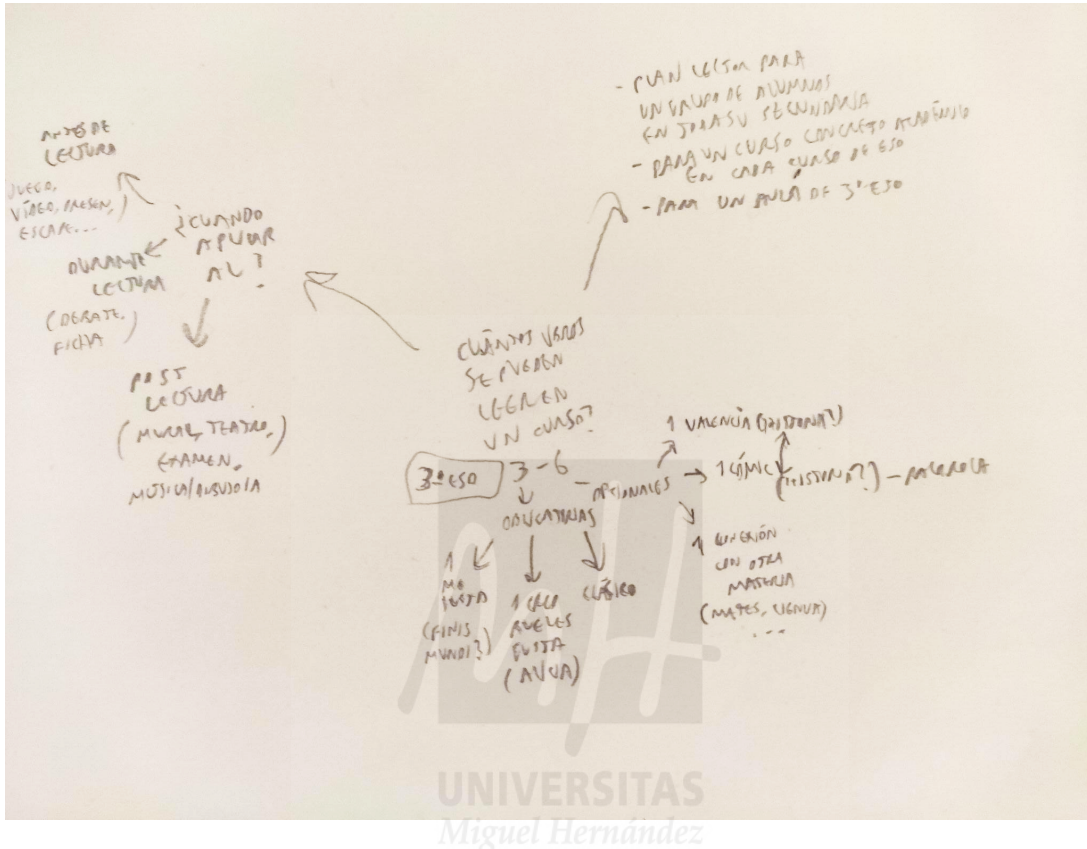
Mata, J. (2009). *10 ideas clave. Animación a la lectura. Hacer de la lectura una práctica feliz, trascendente y deseable*. Graó.

Teller, J. (2019). *Nada*. Seix Barral.

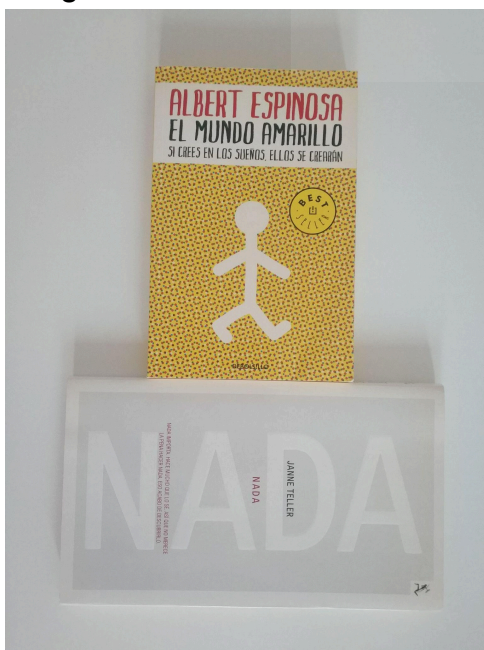


7. Anexos

Esquema introductorio para estructurar el posterior desarrollo del TFM.



Fotografía de dos de los libros revisados para la elaboración del Plan Lector.



Diseño de las fichas del juego de mesa.



Fichas del juego.



Tablero del juego.



Cartas del juego.



Tarjetas de pruebas (teléfono roto y dibujo, 2 y 3 respectivamente).

