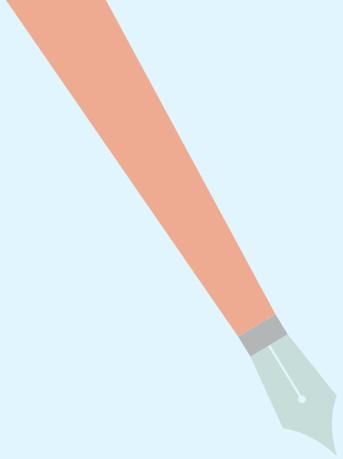


Bloque II. Guías

Educación Primaria

¡Qué bonito es Panamá!	11
¿A qué sabe la luna?	39
A taste of the moon	63
El bandido Saltodemata	87
Nana en el tejado	121
El hombrecito vestido de gris y otros cuentos	149
Las aventuras de “La Mano Negra”	175



¡Qué bonito es Panamá!

Janosch

GUÍA DE LECTURA



FUNDACIÓN
BOTÍN

Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía e identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Santiago Yubero, Elisa Larrañaga y Sandra Sánchez

Diseño y maquetación

Tres DG / Fernando Riancho

Edición

Fundación Botín 2015

Pedruca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Janosch

Índice

0 Presentación	15
1 Introducción	16
2 El autor y su obra	19
3 Actividades	21
Antes de la lectura	21
1. Nos vamos de viaje	21
2. Una extraña pareja	21
3. Este libro trata de...	22
Durante la lectura	23
1. ¡Qué bien nos va!	23
2. Buen cocinero	23
3. Nuestros sueños	24
4. Lo primero que hace falta	24
5. Mensaje en la botella	25
6. Lluve	25
7. ¡Qué maravilla es tener un amigo!	25
8. Conversaciones en familia	26
9. Perspectivas	26
10. Ruidos y sonidos	27
11. Bailar de alegría	27
12. Antes y después	27
Después de la lectura	28
1. Letreros y señales	28
2. Lo nuevo	28
3. Otros viajes, otros encuentros	29
Actividades complementarias	30
1. Disparate en la cocina	30
2. Mascotas fantásticas	30
3. Nada que temer	31
4 Fichas	32

O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al docente su labor en relación con el proceso de leer. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la animación lectora y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas afectivas y emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumno.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal y, en este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionando todo ello con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.

La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, empatía, identificación/expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de «Antes de la lectura». A continuación «Durante la lectura» se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura de los capítulos del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con los textos y responden al desarrollo afectivo y emocional, cognitivo y social de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en «Después de la lectura» se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar facilitar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal y social y este es el fin de las actividades que se proponen.





1 | INTRODUCCIÓN: *literatura, desarrollo personal, social y de la creatividad*

Los libros son un vehículo excelente para conocer y entender el mundo. El hecho de que exista una estrecha relación entre la lectura y los procesos de socialización nos permite creer en su poder educador; en el sentido de que facilitan la asimilación de las normas, las creencias y los valores respetados por la comunidad. La lectura es, a su vez, una fuente de acercamiento continuo a la información, al entretenimiento y a la estética y, además, es una excelente herramienta para promover el desarrollo emocional y social.

A partir de la lectura, el lector puede identificarse con los personajes y las situaciones que transcurren en el relato y convertirlas en experiencias vicarias con capacidad para orientar sus emociones y sus comportamientos. El poder de los textos para hacer vivir al lector emociones, para presentarle distintas situaciones y comportamientos e, incluso, para acercarle a sus miedos e inquietudes, convierte a la lectura en un instrumento privilegiado para ayudar en el proceso de su desarrollo personal.

La literatura refuerza la relación entre los niños y la sociedad. Identificando los distintos aspectos representados en una obra se pueden establecer enlaces entre esas representaciones y el mundo que les rodea. Entendemos que la literatura cumple una función socializadora y de transmisión de valores, porque habla y reflexiona sobre la vida a través de los protagonistas de las historias. La lectura puede movilizar los sentimientos del lector, sus recuerdos, sus emociones y nuevas ideas que incrementan su crecimiento personal.

La lectura literaria implica el ejercicio de la inteligencia, la libertad, la imaginación y la creatividad del lector. Además de todo eso, que coloca a la literatura (sea poesía, sea narrativa) en la esfera de lo privado, la literatura forma parte también del ámbito de lo público, pues permite que los lectores adquieran un compromiso ético y participen con la imaginación y con las emociones en las vidas de otros.

Por otra parte, sabemos que la lectura es una actividad cognitiva compleja. Con la realización de inferencias cognitivas a partir del texto se pone en marcha el proceso de comprensión lectora. Los personajes, reales o de ficción, ayudan al niño a conocer el mundo y a construir su propio universo de habilidades personales y sociales. Cuando ponemos en contacto el texto con nuestra vida, con nuestra experiencia y con nuestro conocimiento es cuando podemos hablar de la lectura como experiencia de aprendizaje. Por ello, la experiencia lectora puede favorecer la construcción de modelos básicos de estilos de vida. En este sentido, esta guía de lectura pretende reforzar el hábito de leer y facilitar en los niños su desarrollo afectivo y emocional.

Además, el profesor encontrará que cada una de las actividades propuestas trabaja alguna de las variables del programa **Educación Responsable** de la Fundación Botín, como puede verse de manera resumida en el siguiente cuadro:



	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	1. Nos vamos de viaje	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción • Habilidades de oposición asertiva
	2. Una extraña pareja	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Habilidades de interacción
	3. El libro trata de...	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Habilidades de interacción
DURANTE	1. ¡Qué bien nos va!	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Valores universales • Habilidades de autoafirmación
	2. Buen cocinero	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Toma de decisiones responsable • Valores universales • Habilidades de autoafirmación
	3. Nuestros sueños	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Identificación/expresión emocional • Habilidades de autoafirmación • Creatividad
	4. Lo primero que hace falta	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Actitudes positivas hacia la salud • Habilidades de interacción
	5. Mensaje en la botella	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Habilidades de interacción • Creatividad
	6. Llueve	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Actitudes positivas hacia la salud • Valores universales
	7. ¡Qué maravilla es tener un amigo!	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Habilidades de interacción • Valores universales • Creatividad
	8. Conversaciones en familia	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción
	9. Perspectivas	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Autocontrol • Toma de decisiones responsable • Habilidades de interacción



	ACTIVIDAD	VARIABLES
DURANTE	10. <i>Ruidos y sonidos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Creatividad
	11. <i>Bailar de alegría</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción
	12. <i>Antes y después</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Toma de decisiones responsable • Actitudes positivas hacia la salud • Valores universales
DESPUÉS	1. <i>Letreros y señales</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad
	2. <i>Lo nuevo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Valores universales
	3. <i>Otros viajes, otros encuentros</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de oposición asertiva • Valores universales
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	1. <i>Disparate en la cocina</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad
	2. <i>Mascotas fantásticas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Creatividad
	3. <i>Nada que temer</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Toma de decisiones responsable • Valores universales



2 | EL AUTORY SU OBRA

Janosch

Janosch (1931) es el pseudónimo de Eckert Horst, uno de los ilustradores y escritores de literatura infantil más relevantes en lengua alemana. Nacido en un pueblo minero de Hindenburg, en Alta Silesia, una región de la actual Polonia, su infancia estuvo marcada por la miseria, la represión y por una estricta educación religiosa.

La precaria situación económica en la que vivía su familia le obligó a comenzar a trabajar como herrero desde muy joven. Una vez finalizada la Segunda Guerra Mundial, en 1946, su familia se ve obligada a huir a Oldenburg al oeste de Alemania, donde el joven Janosch colabora con la economía familiar trabajando en una fábrica textil.

En 1953 viaja a Munich donde comienza su formación en la Escuela de Bellas Artes, de la que paradójicamente fue expulsado meses más tarde por su falta de talento. A partir de ese momento comienza a trabajar como artista independiente, ilustrando periódicos locales y escribiendo sus primeros relatos.

En 1960, animado por su amigo el editor Georg Lenz, publica su primer libro para niños *La historia de Valek, el caballo*, a la que le seguirían relatos como *Valek y Jarosch* (1960), *Yosa y el violín mágico* (1960), *Reineke el zorro* (1962), *El tío Popoff* (1964) y *El hombrecillo de la manzana* (1965), entre otros.

Estas primeras obras, que no tuvieron demasiado éxito comercial, son sus obras más críticas e inconformistas. Se trata de obras disparatadas caracterizadas, como ha señalado la crítica, por un marcado componente anárquico y antiautoritario. Sus ilustraciones destacan por tener una paleta de colores formada básicamente por dorados, plateados y rosas; y por acercarse al expresionismo.

En España estas primeras obras aparecieron publicadas en la editorial Lumen, a principios de los 60; una época en la que los lectores españoles no estaban preparados para esta irrupción de fantasía de vanguardia. No olvidemos que no será hasta bien avanzada la década de los 70 cuando se desarrolle en nuestro país la denominada corriente del realismo mágico, de la mano de autores como Fernando Alonso, Consuelo Armijo, Joan Manuel Gisbert o Carmen Kurtz.

El reconocimiento internacional le llegará en 1978 con la publicación de *Qué bonito es Panamá*. A partir de este momento el autor comienza a escribir historias de animales humanizados, con las que presenta nuevos enfoques y perspectivas de la vida cotidiana. En esta segunda etapa sus historias de animales se vuelven más tiernas y emotivas, pero con toques de humor que ayudan a mantener esa visión irónica y crítica de la realidad tan característica de este autor. Se trata de relatos llenos de ternura con mensajes positivos y optimistas que transmiten valores como la amistad, la convivencia, el compañerismo o el cuidado de la naturaleza. En este momento las ilustraciones se llenan de colorido, presentando escenografías planas más cercanas al lector infantil.

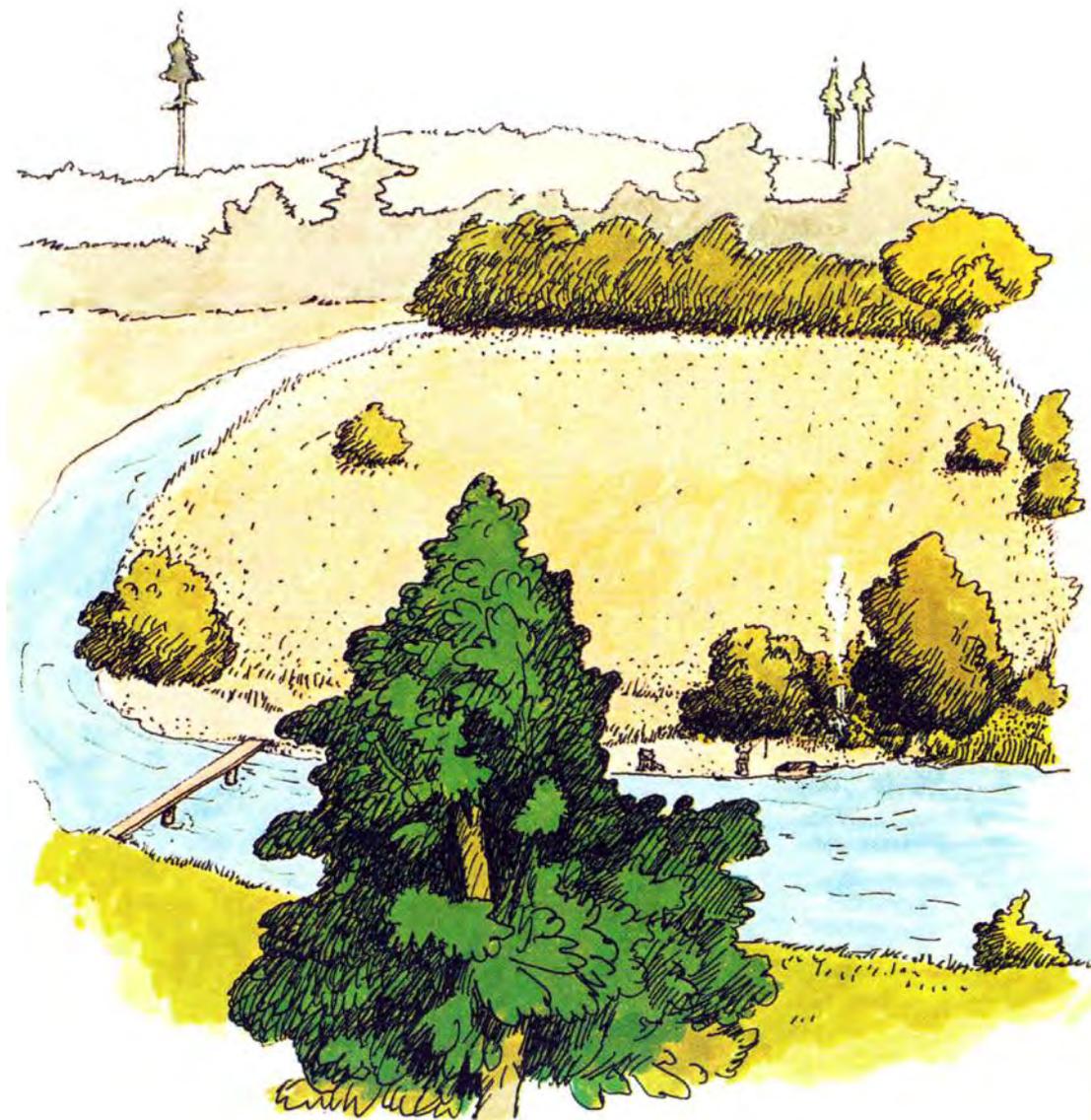
Aunque su reconocimiento internacional le ha venido de los libros para niños, Janosch también ha publicado obras dirigidas al público adulto. Están caracterizadas por un humor irónico y una visión crítica de la realidad, a menudo reflejando su dura infancia en Polonia.

¡Qué bonito es Panamá! (1978)

Este libro es sin duda la obra más emblemática del autor. Los protagonistas de esta historia, Tigre y Oso, se lanzan a la búsqueda de un país hermoso y legendario; un paraíso que, en realidad está más cerca de lo que ellos creen. Un viaje lleno de compañerismo y ternura que se convierte en todo un símbolo de armonía y felicidad, que durante años ha cautivado a niños y adultos.

El éxito de esta historia y el cariño con el que estos personajes fueron aceptados por los lectores más jóvenes, llevó al autor a escribir nuevas aventuras protagonizadas por Tigre y Oso: *Vamos a buscar un tesoro* (1979), *Correo para el tigre* (1980), *Yo te curaré, dijo el pequeño oso* (1985) o *Feliz cumpleaños, pequeño tigre* (1989).

En 1979 la obra *¡Qué bonito es Panamá!* recibió el Premio Alemán de Literatura Infantil, y en 1993 Janosch fue reconocido con la Cruz Federal al Mérito.





3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

El objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acortar la distancia entre los niños y los libros. Se ha de establecer una relación satisfactoria de acercamiento a la lectura, que despierte interés por su contenido. Esta relación emocional es la clave de la motivación por leer y construir el hábito lector. Sin olvidar, que los libros esperan a la imaginación del lector para cobrar vida.

En este apartado se proponen tres actividades, que pueden desarrollarse en una o dos sesiones. En ellas, tal y como aparece al principio de la actividad, se trata de promover una serie de competencias personales y sociales (autoestima, empatía, identificación/expresión emocional, toma de decisiones, entre otras). Se trata de propuestas y debe ser el propio educador el que seleccione y marque su temporalización de acuerdo a las características de sus alumnos.

1. NOS VAMOS DE VIAJE

(Empatía, Identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y habilidades de oposición asertiva)

El libro que vamos a leer: *¡Qué bonito es Panamá!*, es la historia de un viaje. Panamá es un país, pero ¿sabemos dónde está?. ¿Alguno de los alumnos ha estado en Panamá? Una vez localizado, se puede ver si alguien es o ha estado en Latinoamérica. Si hay alguno, puede contar cómo es su país, qué cosas le gustan y para él merecen la pena, qué diferencias encuentra con su país actual... Después todos podemos contar a los demás cuál ha sido nuestro viaje más emocionante, dónde fuimos, con quién y qué hizo que ese viaje fuera especial. Podemos acabar esta actividad hablando de dónde les gustaría ir a cada uno y, entre todos, decidir cuál sería el mejor lugar para viajar, tratando de resaltar las características que lo hacen un lugar atractivo.

2. UNA EXTRAÑA PAREJA

(Empatía, toma de decisiones responsable y habilidades de interacción)

Los protagonistas de esta historia son un oso y un tigre, que emprenden juntos un viaje. Parecen muy distintos, pero seguro que tienen algunas características que les unen. Seríamos capaces de encontrar algo que les una. En todo caso, si se trata de un viaje de aventuras, qué podría interesarles hacer a los dos juntos. Es evidente que para hacer algo en común las personas tenemos que entendernos y respetar el punto de vista de los demás. ¿Qué pensamos, entre todos, que tenemos que hacer para conseguirlo?.

En otros cuentos hay parejas de personajes que pueden parecer extrañas, pero que se llevan bien y hacen cosas juntos, como Pinocho y Pepito Grillo o Peter Pan y Campanilla. ¿Conocemos alguna más? Podríamos contar algunas de estas historias y hablar de sus personajes. En la FICHA 1 se adjuntan propuestas complementarias para esta actividad.

3. ESTE LIBRO TRATA DE...

(Creatividad y habilidades de interacción)

En muchas ocasiones en la contracubierta de los libros, que es la página final que cierra el libro, los editores hacen una breve descripción de lo que trata la historia, intentando que resulte interesante para el lector y le anime a leerlo.

Este libro no tiene nada escrito en la contracubierta, pero nosotros con lo que ya conocemos de él y nuestra imaginación vamos a escribir de qué trata, intentando que el libro le resulte atractivo para el lector antes de leerlo. Utilizar FICHA 2.





DURANTE LA LECTURA

Seguro que las actividades iniciales han despertado nuestro interés y ahora estamos en disposición de iniciar la lectura. Vamos a comenzar ¡*Qué bonito es Panamá!* y pronto formaremos parte de las mismas aventuras que sus protagonistas.

Hemos estructurado el recorrido del libro en varias partes, siguiendo algunas de las aventuras de sus protagonistas. Estas partes se corresponden con sesiones y para cada una de ellas proponemos dos actividades distintas. Primero leemos un fragmento y luego, en grupo y de forma lúdica, reflexionaremos sobre las cuestiones que se plantean a partir de la lectura. Como ya hemos dicho, las actividades solo son propuestas y es el propio educador el que debe seleccionar y temporalizar las sesiones teniendo en cuenta las características de sus alumnos. Además, se trata de un libro que no tiene números de página por lo que no resulta fácil indicar cada uno de los fragmentos de lectura que hemos seleccionado.

Sesión 1: (Leer desde “Érase una vez...” hasta “en la casa pequeña y acogedora de la orilla del río...”).

1. ¡QUÉ BIEN NOS VA!

(Identificación/expresión emocional, valores universales y habilidades de autoafirmación)

El oso y el tigre son felices porque tienen todo lo que se pueda desear. Viven en una casa pequeña y acogedora con chimenea, y además tienen una barca y una caña de pescar. Para ellos, todo lo que tienen es muy importante porque les hace felices.

Podemos pensar en las cosas que tenemos y que nos hacen felices, y contárselo a los demás. También podemos intentar clasificar las cosas que tenemos y que pensamos que son imprescindibles, de aquellas de las que podríamos prescindir. Después podemos hablar del futuro y entonces sería interesante pensar lo que nos gustaría ser de mayores, y las cosas que querríamos tener y explicar por qué son importantes para nosotros. Es interesante que no pensemos solo en cosas materiales, sino también en cuestiones inmateriales, como conocimientos, destrezas, habilidades, cualidades, relaciones,...

2. BUEN COCINERO

(Autoestima, toma de decisiones responsable, valores universales y habilidades de autoafirmación)

El pequeño oso preparaba la comida todos los días, porque era un buen cocinero, y también pescaba. Mientras, el tigre se dedicaba a recoger setas en el bosque. Se repartían las tareas, pero no parece que el reparto fuera equitativo. Podemos aprovechar para hablar de la corresponsabilidad en las tareas domésticas y preguntar a los alumnos quién hace las tareas en casa, si hay alguna persona que se ocupa más que otras. También es un buen momento para saber si ellos ayudan en las tareas domésticas, qué hacen en casa, y si consideran que pueden hacer más.

Para esta actividad se puede hacer, entre todos, una lista de las tareas domésticas. Después, cada uno ha de marcar las que realiza o en las que participa y también si harían otras tareas porque les gustan, y no les dejan.

Sesión 2: (Leer desde “Pero un día llegó una caja flotando río abajo...” hasta “Por la orilla del río en aquella dirección”).

3. NUESTROS SUEÑOS

(Autoestima, identificación/expresión emocional, habilidades de autoafirmación y creatividad)

En el libro cuando el pequeño oso lee en la caja “Panamá”, exclama: “Panamá es el país de mis sueños”. ¿Qué significa esto? Además, sabemos que los sueños pueden ser buenos y malos; y que, además, se puede soñar dormido o despierto. Podemos utilizar esta parte de la lectura para hablar de nuestros sueños. Después, cada alumno puede representar uno de sus sueños en un dibujo, para exponerlos en la clase.

4. LO PRIMERO QUE HACE FALTA

(Empatía, toma de decisiones responsable, actitudes positivas hacia la salud y habilidades de interacción)

El oso y el tigre programan el viaje para ir a Panamá e intentan preparar todo lo que les hace falta. En esta actividad podemos preparar las cosas que necesitamos para: hacer un viaje, ir a la compra, hacer una comida, curarse cuando uno está enfermo, prepararse para hacer deporte o, por qué no, para hacer los deberes. También podríamos hablar de lo que hace falta para estar limpio o una lista de cosas que hay que hacer para aprovechar el tiempo que pasamos en el colegio.

Se trata de saber organizarse y programar lo que nos hace falta cuando queremos hacer algo. Podemos preparar la actividad en pequeños grupos, escribir todo lo que creemos que nos hace falta para realizar lo que hemos pensado y después leérselo a todos los demás. Ellos pueden comentarnos si todo lo que hemos escrito les parece necesario o no, o si nos hemos olvidado de algo.





Sesión 3: (Leer desde “¡Eh, pequeño oso y pequeño tigre!...” hasta “En casa, colgado en la puerta. ¡Vaya, vaya!”).

5. MENSAJE EN LA BOTELLA

(Empatía, habilidades de interacción y creatividad)

Por el río baja una botella con un papelito dentro y a lo mejor es un mensaje secreto. La corriente del río se ha llevado la botella y no les ha dado tiempo a saber lo que ponía. Tal vez hablara de un tesoro escondido, o de los sentimientos de un naufrago perdido en una isla desierta o, tal vez, no fuera una cosa tan importante. No sabemos qué mensaje era, pero sí podemos inventarlo entre todos. Podemos utilizar la técnica del “cadáver exquisito”, que consiste en que un primer alumno escribe un mensaje y cubre lo que ha escrito, menos la última línea, para que el siguiente alumno escriba el suyo y así sucesivamente. Al final nos quedará un mensaje un tanto raro, pero curioso y creativo, que podemos leer entre todos. Primero lo escribiremos en un papel, pero luego podemos usar algunas de las posibilidades que tenemos con las tecnologías para enviarnos mensajes. Además, hay historias muy interesantes en libros clásicos que hablan de estos temas (*La Isla del tesoro*, *Robinson Crusoe*,...) u otros de su edad como *El pirata pata de lata...* El educador puede contarles a sus alumnos un resumen del argumento de estos libros, tratando de mostrarles el interés que estas mismas historias despiertan e invitándoles a leer alguno de ellos.

6. LLUEVE

(Toma de decisiones responsable, actitudes positivas hacia la salud y valores universales)

Se ha puesto a llover y el paraguas se quedó olvidado en la casa, colgado de la puerta. Para que no se moje el patito-tigre el pequeño tigre lo protege. A nosotros también hay personas que nos protegen y que cuidan de que no nos pase nada. En la FICHA 3 hay muchos paraguas, pero la actividad consiste en poner en cada uno de ellos el nombre de una persona que nos protege y contar a los demás quién es o quiénes son y de qué nos protegen. Nosotros también podemos proteger a otras personas o, por ejemplo, a nuestras mascotas. Sería interesante que el que ya tenga esta responsabilidad explique a los demás en qué consiste su labor de protección, qué cosas tiene que hacer y de qué tiene que tener cuidado.

Sesión 4: (Leer desde “Por la tarde el pequeño oso construyó un refugio...” hasta “Esa noche soñaron los cuatro con Panamá”).

7. ¡QUÉ MARAVILLA ES TENER UN AMIGO!

(Empatía, habilidades de interacción, valores universales y creatividad)

Cuando uno tiene amigos, estos le protegen y uno se siente más seguro. Eso le ocurría al pequeño tigre con el oso. Hablemos ahora de nuestros amigos. ¿Por qué es bueno para nosotros tener amigos?, ¿quiénes son nuestros amigos?, ¿por qué nos gustan?, ¿qué hacemos para conseguir ser amigo de ellos?, ¿qué nos gusta hacer juntos? Sería interesante hacer un mural en clase donde quedarán reflejadas algunas condiciones para conseguir la amistad de otras personas, las cosas buenas que nos reportan los amigos y qué debemos hacer para conservarlos.

8. CONVERSACIONES EN FAMILIA

(Autoestima, empatía, identificación/expresión emocional y habilidades de interacción)

A la liebre y al erizo les gusta tener visitas. Dejan el mejor sitio a oso y tigre, y se pasan toda la noche hablando de Panamá. ¿Qué pensamos que se habrán contado? ¿Cómo se sentirían todos reunidos compartiendo sus sueños? Ahora podemos hablar nosotros de nuestra familia. Es muy importante que desde pequeños se facilite una comunicación familiar abierta, basada en la confianza, porque ello nos hará fortalecer lazos afectivos y sintiéndonos más cercanos y protegidos. Sería interesante comenzar esta actividad por las cosas que hablamos con nuestros padres y de cuáles no podemos hablarles (si es que hay alguna). ¿Qué tal nos llevamos con nuestros hermanos, con nuestros primos,...? ¿De qué hablan cuando están juntos? ¿Qué cosas les gusta hacer? El alumno que quiera puede contar a sus compañeros una anécdota curiosa o interesante que le haya pasado con alguien de su familia.

Sesión 5: (Leer desde “Una vez se encontraron a una corneja” hasta “Echaron la balsa al río y con ella cruzaron al otro lado”).

9. PERSPECTIVAS

(Empatía, autocontrol, toma de decisiones responsable y habilidades de interacción)

Para una hormiga una piedra es una montaña, mientras que para un elefante esa misma piedra es como un grano de arena. Todo depende del punto de vista desde el que se vean las cosas. Si nos subimos al piso más alto de un edificio y miramos a las personas de la calle, las veremos muy chiquititas y mucho más si miramos lo que hay en el suelo desde un avión. La perspectiva con la que vemos las cosas influirá en cómo creemos que son e irá construyendo nuestras actitudes. Eso mismo pasa con los protagonistas del libro que estamos leyendo, que cuando se suben a un árbol con la corneja les parece mucho más bonito lo que ven que desde el suelo. Y resulta que están en el mismo lugar donde viven. Podemos hacer dibujos sobre cómo se verían las cosas desde distintas posiciones y lugares.

Lo mismo le ocurre a nuestros conflictos y problemas, que los tenemos tan cerca (a veces encima) y nos parecen muy grandes y pesados, por eso debemos aprender a ver las cosas con cierta distancia; a veces, tenemos que dejar pasar el tiempo para ver que las cosas no tenían tanta gravedad o tanta importancia. De todas maneras, siempre necesitaremos una actitud positiva para enfrentarnos y superar los problemas y las situaciones conflictivas.

Podemos realizar una actividad sobre resolución de problemas. Algún alumno puede plantear un tema que resolver y los demás alumnos, reunidos en pequeños grupos, deben intentar aportar algunas soluciones desde su propio punto de vista. También el profesor puede leerles a sus alumnos algún cuento que trate sobre la resolución de conflictos en colaboración con otros, como:

Xosé Ballesteros (Ilustrador Óscar Villán), *El pequeño conejo blanco*. Kalandraca, 2006.

<http://www.youtube.com/watch?v=ODPC-K4kZ4Q>

10. RUIDOS Y SONIDOS

(Empatía, identificación/expresión emocional y creatividad)

Las onomatopeyas son expresiones lingüísticas que representan sonidos naturales. En muchos casos expresan emociones, como las que hemos visto en el libro (¡Ooh!, ¡Mmmm!, ¡Bah!). Son palabras que describen sentimientos de los protagonistas del libro y que sirven para ampliar la capacidad del autor para hacer sentir al lector lo mismo que los personajes. También pueden expresar acciones como: ¡Bomm!, ¡Crash!, ¡Bang! o representar los sonidos de los animales como cua-cua, guau...

Podemos analizar el significado de las onomatopeyas que aparecen en el libro y para qué las utilizan los personajes. Pensar algunas onomatopeyas que expresen otros estados de ánimo.

Se puede trabajar también con los emoticonos o inventarse alguno.

Sesión 6: (Leer desde “Cuidado, oso –dijo el pequeño tigre-, no vaya a volcar mi patitotigre” hasta el final).

11. BAILAR DE ALEGRÍA

(Autoestima, empatía, identificación/expresión emocional y habilidades de interacción)

Oso y pequeño tigre se ponen a bailar de alegría. ¿Por qué están así?, ¿dónde creen que han llegado?, ¿qué les gusta más, reír o llorar? En esta actividad vamos a hablar de la expresión de sentimientos. ¿Qué hacemos para expresar la alegría? Y cuándo estamos tristes, ¿qué solemos hacer? ¿cómo creemos que podemos obtener más cosas, con una sonrisa o con lágrimas? Podemos dar cada uno nuestra opinión, explicando las razones de lo que pensamos. Para terminar esta actividad proponemos utilizar la música, ya que estamos hablando de bailar, y elegir las canciones que más nos gustan y, si nos apetece, bailarlas.

12. ANTES Y DESPUÉS

(Identificación/expresión emocional, toma de decisiones responsable, actitudes positivas hacia la salud y valores universales)

En la FICHA 4 aparecen las imágenes de la casa de los dos protagonistas antes y después. Podemos ver qué ha cambiado y por qué parecen las casas diferentes.

También en esta actividad se pueden analizar entre todos las consecuencias de no cuidar lo que tenemos. Podemos observarlo en las distintas imágenes de la casa. La última está más abandonada porque han descuidado la vegetación y la limpieza. ¿Sabemos qué tenemos que hacer para cuidar una planta o un jardín?. Si lo llevamos a las relaciones personales también podemos plantearnos: ¿qué hay que hacer para que nos quieran?, ¿cómo tenemos que cuidar a los demás?, ¿qué pasa si rechazamos a un amigo? En esta actividad se puede proponer que los alumnos de la clase se dividan en grupos y que cada grupo cuide una pequeña planta, que ellos mismos pueden traer a clase. Al final del curso comprobaremos quiénes lo han hecho mejor y no se han descuidado.





DESPUÉS DE LA LECTURA

Esperamos que las aventuras del pequeño tigre y el pequeño oso os hayan resultado interesantes y divertidas. Ahora que las hemos leído, podemos seguir disfrutando con otras actividades relacionadas con la lectura de este libro.

1. LETREROS Y SEÑALES

(Habilidades de interacción y creatividad)

En el libro los dos protagonistas emprenden un viaje hacia Panamá. Para ello, necesitan fijarse en los letreros y carteles que indican el camino. Nosotros cada día vemos en el camino que va desde nuestra casa a la escuela varios letreros y señales de tráfico. A lo mejor no nos hemos fijado nunca en ellos, pero ahora sí lo vamos a hacer. Tenemos que fijarnos en los letreros y señales (de tráfico también) que nos encontremos de camino a casa y debemos dibujarlos para explicárselo a nuestro compañeros. Podemos hacer un mural con todos ellos. Además, en esta actividad podemos inventar señales y pensar qué significarían, para contárselo a los compañeros. En la FICHA 5 hemos puesto algunos ejemplos de señales inventadas. Podemos empezar por pensar qué nos están indicando cada una de ellas.

2. LO NUEVO

(Toma de decisiones responsable y valores universales)

En realidad tigre y oso han dado la vuelta al río para volver a encontrarse en su casa. Valorar con ellos si consideran el viaje una pérdida de tiempo y dar respuesta a la pregunta del libro:

¿Podían haberse quedado en casa?, ¿qué habéis aprendido?

Analizar la importancia que tiene para todos nosotros lo nuevo: en sentido positivo y negativo. En sentido positivo, cuando se tiene interés por aprender nuevas cosas, conocer a otra gente y tener experiencias para mejorar. Por la parte negativa, nuestra atracción por lo nuevo y el consumo, que nos impone comportamientos de compra aunque lo adquirido no sea necesario, solo por el hecho de ser nuevo.

3. OTROS VIAJES, OTROS ENCUENTROS

(Habilidades de oposición asertiva y valores universales)

Existen otros textos que describen viajes con diferentes objetivos y encuentros diversos, unos positivos y otros no tanto. Todos los textos que proponemos tienen enlace en Youtube, por lo que podrían leerse y verse en clase.

A partir de estos textos se pueden analizar cada uno de estos viajes y de los encuentros que se narran en ellos:

Werner Holzwarth (Ilustrador, Wolf Erlbuch), *El topo que quería saber quién se había hecho aquello en su cabeza*. Alfaguara, 2007. <http://www.youtube.com/watch?v=KP7I-Oo5iLg>

Julia Donaldson (Ilustrador Axel Scheffler), *El grúfalo*. MacMillan, Librosaurio, 2008.

<http://www.youtube.com/watch?v=HGOEUSkAHqO>

Cuento popular. Antonio Rodríguez Almodovar. *El gallo Kiriko*. Algaida, 2007.

<http://www.youtube.com/watch?v=A3aqZkRT3QA>

Podíamos terminar esta actividad pensando que estamos de viaje y que necesitamos ayuda, entonces ¿qué haríamos?, ¿a quién preguntaríamos?, y si no nos ayudan ¿cómo trataríamos de solucionar el problema?





ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Estas actividades complementan la lectura y el educador puede utilizarlas, si lo considera oportuno, en el momento que crea conveniente. En algunas ocasiones pueden utilizarse sustituyendo a alguna de las otras actividades propuestas o también añadiéndolas para complementar una lectura. Estas actividades que proponemos van también dirigidas, en buena medida, a potenciar la creatividad de los lectores.

1. DISPARATE EN LA COCINA

(Habilidades de interacción y creatividad)

Al pequeño oso le gusta cocinar y tenía una receta preferida, pero nosotros no la conocemos y nos vamos a inventar una receta disparatada. Podemos aprovechar los platos típicos de nuestra región para crear la del protagonista de la historia. Además, podemos ayudarnos del modelo que plantea Antonio Gómez Yebra.

Poema de Antonio Gómez Yebra 'Receta de cocina' de su libro *Menuda poesía* (Málaga: Banda de Mar).

RECETA DE COCINA

Para hacer la mayonesa
te interesa conocer
la receta que Vanesa
me prestó antesdeayer.
Dos mil huevos de gallina,
que jamás verán la luz,
o un millón de golondrina,
o trescientos de avestruz.
De vinagre, seis garrafas
(si no he leído mal)
y aunque no tenga las gafas
pone: de sal un quintal.
Cien barriles –dice ahora–
de aceite de girasol,
y a darle a la batidora
hasta la puesta de sol.
¡Ay, Vanesa, qué traviesa,
que traviesa debes ser,
vaya receta sorpresa
me prestaste antesdeayer!

2. MASCOTAS FANTÁSTICAS

(Identificación/expresión emocional y creatividad)

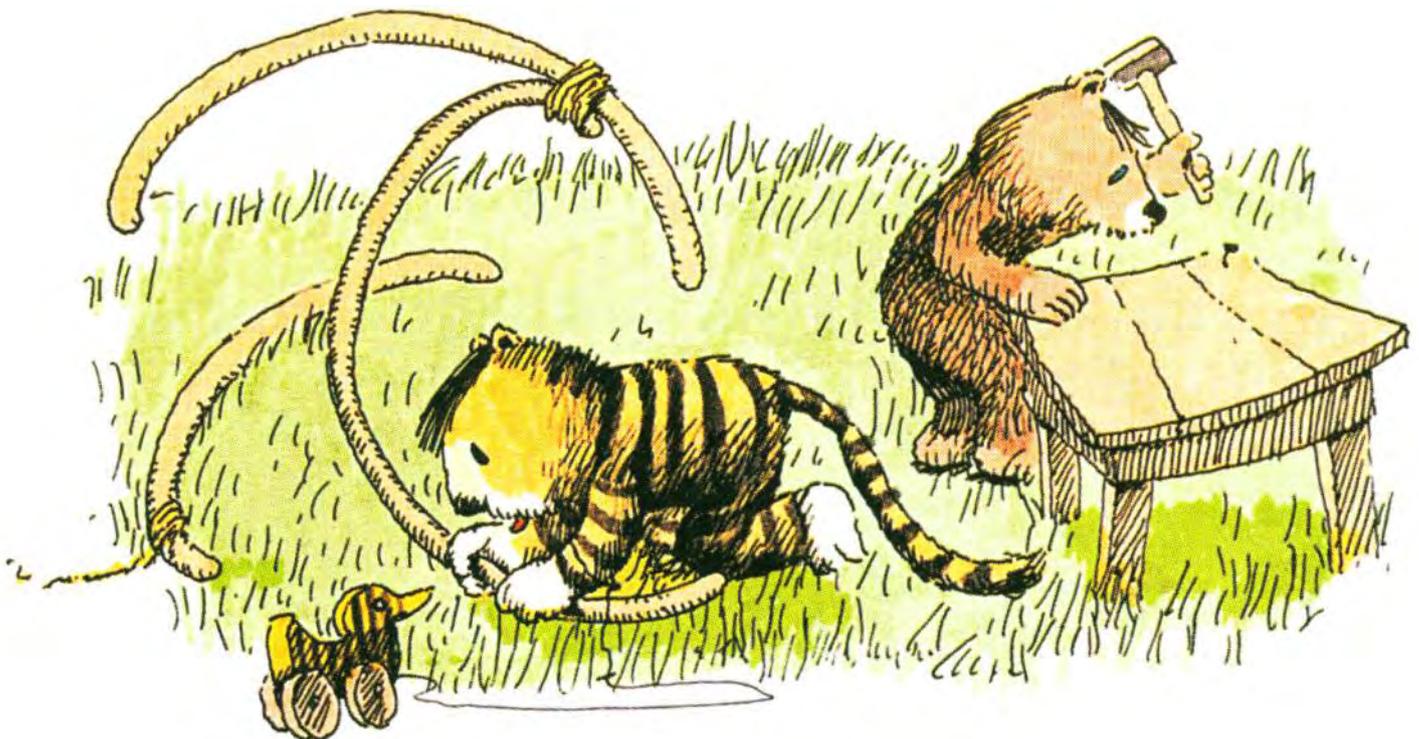
Los protagonistas de esta historia tienen un patito-tigre como mascota. Ahora vamos a crear nuestras propias mascotas con partes de distintos animales. Debemos ponerles un nombre original y hacer su dibujo. Contaremos a los demás cómo es y qué podemos hacer con él. En la FICHA 6 hemos propuesto un juego para inventar mascotas fantásticas.

3. NADA QUE TEMER

(Identificación/expresión emocional, toma de decisiones responsable, valores universales)

Cuando el pequeño tigre y el oso se deciden a ir de viaje, piensan que tienen que llevar la caña de pescar porque: "...quien lleva caña siempre tiene pescado. Y quien tiene pescado se libra de pasar hambre..."; a lo que el pequeño tigre contesta: "Y quien se libra de pasar hambre, no tiene nada que temer". Es interesante hablar entre todos del significado de la caña de pescar en este texto, con la idea de utilizar y desarrollar recursos para vivir. Quien desarrolla habilidades y destrezas, y pone en práctica sus conocimientos tendrá más posibilidades de poder solucionar los conflictos y las dificultades que vaya teniendo cada día. Podemos ayudarnos de ejemplos sencillos de la vida cotidiana de los alumnos, y ver qué han hecho ellos mismos para solucionarlos. También si han tenido que pedir ayuda a otras personas.

Del mismo modo, podemos utilizar esta actividad para hablar de las personas que tienen problemas para sobrevivir, que pasan hambre o que no tienen un lugar digno para vivir. ¿Podemos hacer nosotros algo para ayudar?, ¿sabemos qué son las ONG?, ¿por qué ayudan a las personas?, ¿alguno de nosotros colaboramos con ellas?





4 | FICHAS

FICHA 1. UNA EXTRAÑA PAREJA:

PAREJAS

Cada abeja con su... (**abeja, pareja, oveja**)

Cada pato con su... (**bata, lata, pata**)

Cada loco con su tema.

Cada toma con su tapa.

Cada tipo con su... (**tiza, tripa, tipa**)

Cada pito con su flauta.

Cada foco con su foca.

Cada plato con su... (**comida, tenedor, taza**)

Cada río con su ría.

Cada gato con su gata.

Cada lluvia con... (**nube, paraguas, trueno**)

Cada nube con su agua.

Cada niño con su niña.

Cada piñón con su... (**fruto, piña, árbol**)

Cada noche con su alba.

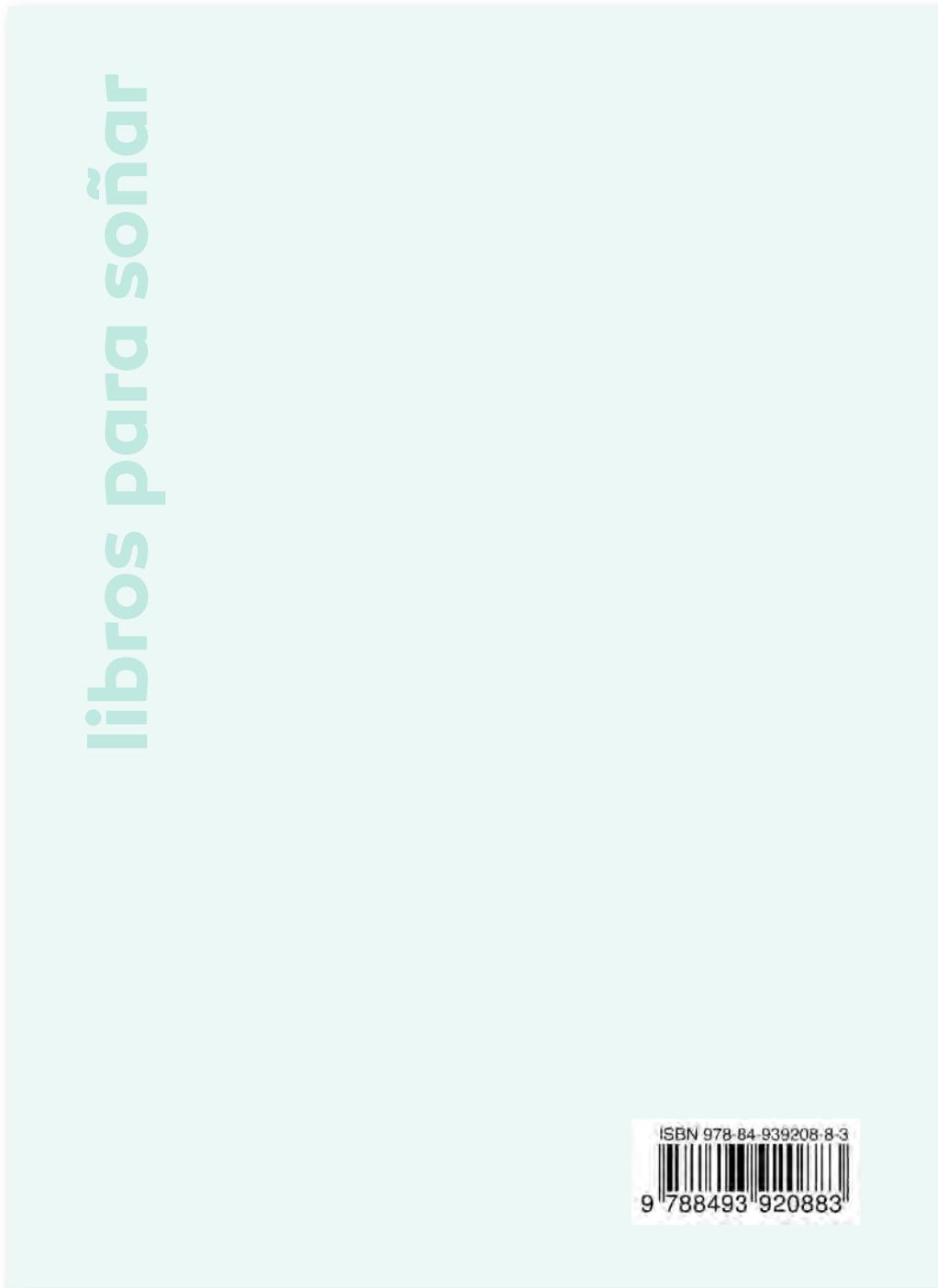
Parejas de Gloria Fuertes en *¡Viva el mundo al revés!* Madrid: Susaeta, 2000.

Una vez resuelto comprobar los aciertos escuchando el Rap de las parejas:

<http://www.musicainfantiles.net/otras-canciones-infantiles/el-rap-de-las-parejas-gloria-fuertes/>



FICHA 2. ESTE LIBRO TRATA DE...





FICHA 3. LLUEVE



.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....



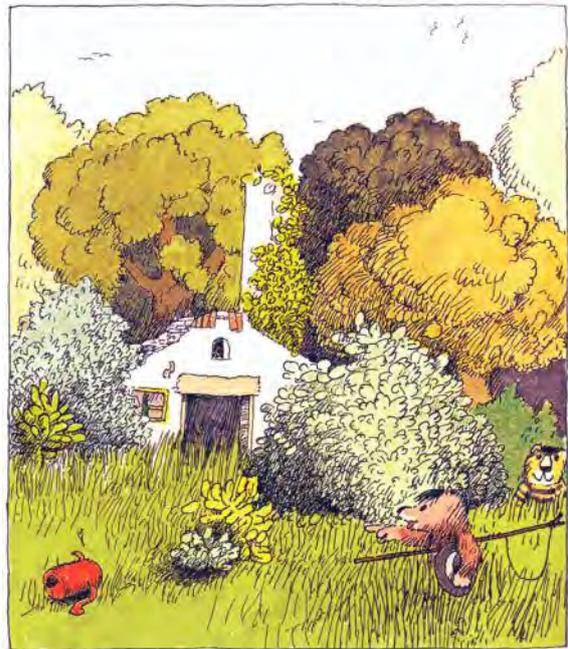
FICHA 4. ANTES Y DESPUÉS

Esta es la casa de los protagonistas de la historia antes y después. ¿Qué cosas han cambiado que hacen que las casas parezcan diferentes?

ANTES



DESPUÉS



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



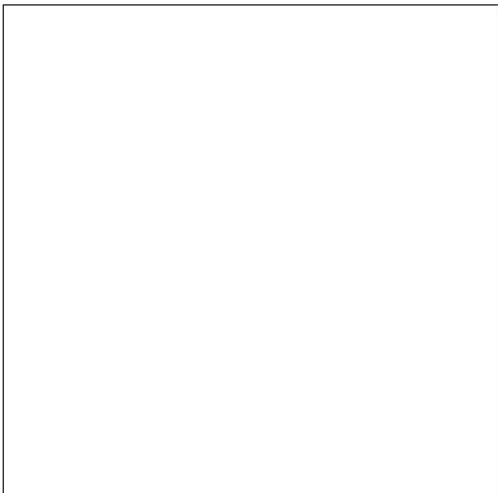
FICHA 5. LETREROS Y SEÑALES



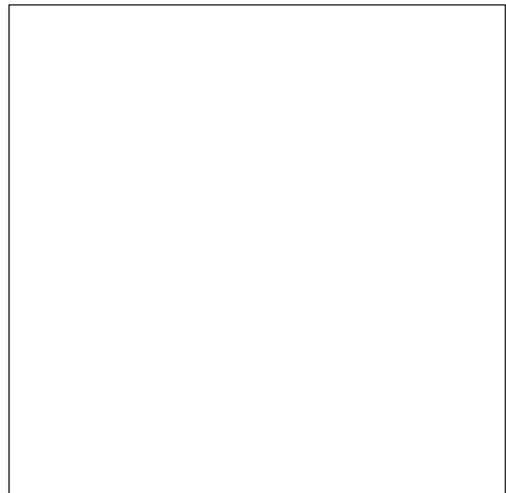
.....
.....



.....
.....



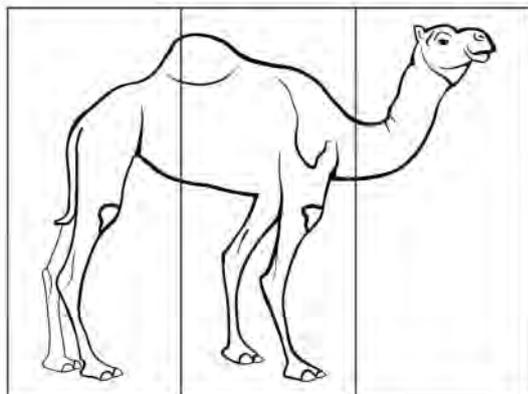
.....
.....



.....
.....



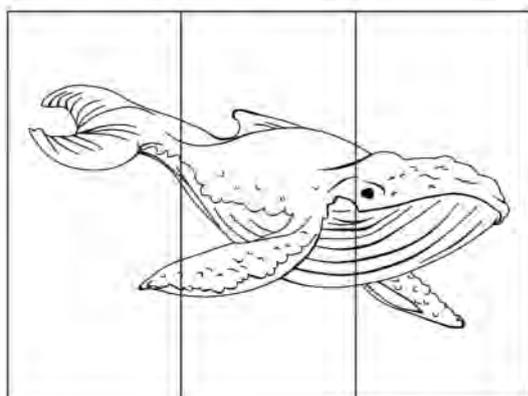
FICHA 6. MASCOTAS FANTÁSTICAS



CA

ME

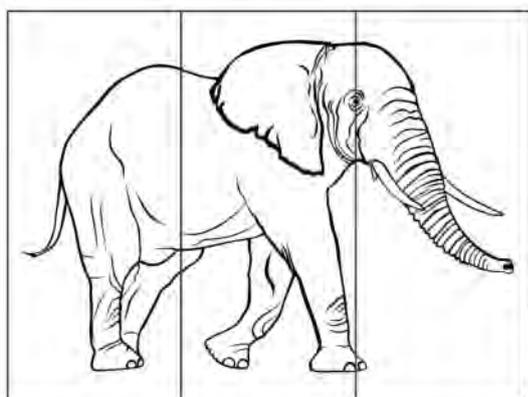
LLO



BA

LLE

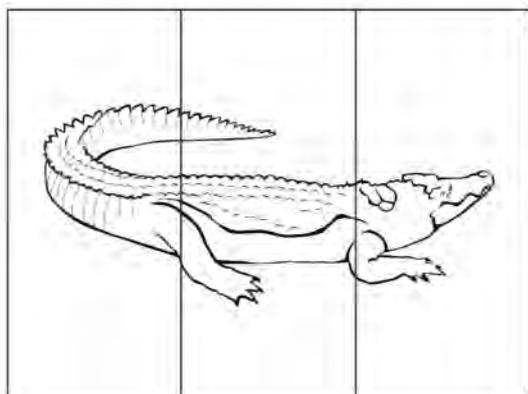
NA



ELE

FAN

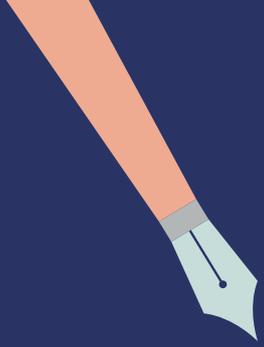
TE



COCO

DRI

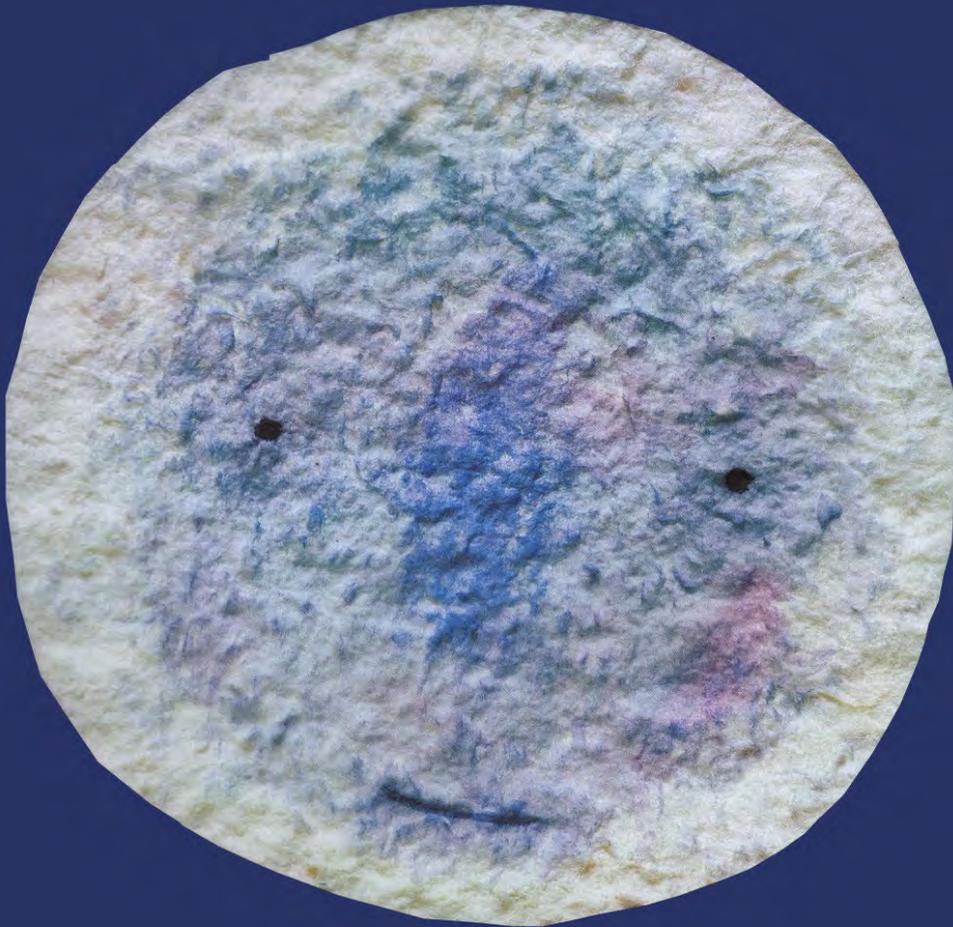
LO



¿A qué sabe la luna?

Michael Grejniec

GUÍA DE LECTURA



Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía e identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Cristina Cañamares, Pedro C. Cerrillo y A. Jesús Moya-Guijarro

Diseño y maquetación

Tres DG / Fernando Riancho

Edición

Fundación Botín 2015

Pedruca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Michael Grejniec

Índice

0 Presentación	43
1 Introducción	44
2 El autor y su obra	47
3 Actividades	48
Antes de la lectura	48
1. Trabajo con el título	48
2. Soy lo que como	49
3. ¡Menuda merienda!	49
4. ¡Cuántos animales!	49
5. Juego de bolos	50
6. ¿Qué comes?	50
Durante la lectura	51
1. De película	51
2. Almacén de animales	51
3. Leyendo imágenes	52
4. ¿Qué cantará la luna?	53
5. Entre todos	54
6. Sueños de animales	54
Después de la lectura	55
1. ¿Imagen o palabra?	55
2. Claves ocultas	56
3. Póster de animales	57
4. Juego de roles	57
5. Ni sí ni no	58
6. El mundo al revés	58
7. Me gusta la luna	58
8. Pídeme la luna	58
9. La estrella se está bañando	59
10. Un poquito más de luna	59
Para leer y saber más	60
Lecturas	60
Para saber más	60
Anexos	61
Anexo 1	61
Anexo 2	62



O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al mediador su labor en relación con el proceso lector de *¿A qué sabe la luna?*, de Michael Grejniec. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la lectura y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas afectivo y emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumnado.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal. En este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionándolos con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.

La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, empatía, identificación/expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de «Antes de la lectura». A continuación «Durante la lectura» se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con los textos y responden al desarrollo afectivo y emocional, cognitivo y social de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en «Después de la lectura» se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar facilitar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal, social y creativo. En definitiva este es el fin de las actividades que se proponen.



1 | INTRODUCCIÓN: El álbum ilustrado

El álbum ilustrado, como género propio de la Literatura Infantil, resulta difícil de definir y clasificar. En parte, ello es debido a la variedad terminológica que existe para referirse a las narraciones infantiles compuestas de elementos verbales y visuales. Términos como “libro ilustrado” y “libro álbum” se utilizan en castellano, a veces de forma sinónima, para mencionar estas narraciones destinadas al público infantil; en inglés británico se emplea el término “picture book” y en inglés americano también “picture-book”, unido esta vez en una sola palabra.

Lo cierto es que, independientemente del término empleado, y de las distintas perspectivas desde las que el álbum infantil ha sido abordado –la psicología del desarrollo y su efecto terapéutico en el lector, la historia del arte–, o en función de su diversidad temática y estilística–, hay una característica esencial que lo define: la relación de interdependencia que existe entre el texto y la ilustración, dos códigos que se complementan y cooperan de tal forma que la lectura del álbum variaría drásticamente si el texto o la imagen faltaran.

De esta forma, el resultado final de un libro álbum no es la simple suma del significado del texto más las imágenes, sino el mensaje que nace de la interacción de ambos códigos. De hecho, hoy en día, el desarrollo de las nuevas tecnologías y el potencial comunicativo de la imagen y su gran capacidad para desarrollar las emociones, la imaginación y la creatividad evidencian, cada vez más, que el significado raramente se crea solo por medio de la lengua oral o escrita. Aunque la educación ha privilegiado durante mucho tiempo el texto escrito sobre el texto visual, la lectura de la imagen está ganando poco a poco la importancia que merece. En el álbum ilustrado, además, haciendo posible un género de la Literatura Infantil en el que se requiere claridad expresiva, valor literario, vocación de estilo y equilibrio entre lo implícito y lo explícito.

Dotemos, pues, al niño de los conocimientos necesarios para saber leer e interpretar las imágenes. Sin duda, las gramáticas visuales y los estudios llevados a cabo en las últimas décadas sobre multimodalidad y libros álbum, se ofrecen como un recurso imprescindible en la formación, tanto verbal como visual, de nuestros jóvenes lectores. Algunos de sus rasgos más significativos han sido utilizados para diseñar las actividades que se proponen en esta guía y que ayudarán a los profesores a leer con sus alumnos un álbum que ha sido leído y celebrado por centenares de miles de niños de todo el mundo.



	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	1. Trabajo con el título	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Identificación/expresión emocional • Empatía • Valores universales
	2. Soy lo que como	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación • Actitudes positivas hacia la salud
	3. ¡Menuda merienda!	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Identificación/expresión emocional • Actitudes positivas hacia la salud
	4. ¡Cuántos animales!	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación • Creatividad
	5. Juego de bolos	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación
	6. ¿Qué comes?	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción
DURANTE	1. De película	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación • Creatividad
	2. Almacén de animales	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Identificación/ expresión emocional • Empatía • Creatividad
	3. Leyendo imágenes	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Valores universales • Creatividad
	4. ¿Qué cantará la luna?	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad
	5. Entre todos	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de oposición asertiva • Valores universales
	6. Sueños de animales	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Autocontrol • Valores universales • Creatividad • Habilidades de autoafirmación



	ACTIVIDAD	VARIABLES
DESPUÉS	1. ¿Imagen o palabra?	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Creatividad</i>• <i>Habilidades de oposición asertiva</i>
	2. Claves ocultas	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Habilidades de autoafirmación</i>• <i>Valores universales</i>• <i>Creatividad</i>
	3. Póster de animales	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Habilidades de autoafirmación</i>• <i>Creatividad</i>
	4. Juego de roles	<ul style="list-style-type: none">• <i>Empatía</i>• <i>Identificación/expresión emocional</i>• <i>Valores universales</i>• <i>Creatividad</i>• <i>Habilidades de interacción</i>
	5. Ni sí ni no	<ul style="list-style-type: none">• <i>Empatía</i>• <i>Identificación/expresión emocional</i>• <i>Creatividad</i>
	6. El mundo al revés	<ul style="list-style-type: none">• <i>Empatía</i>• <i>Identificación/expresión emocional</i>• <i>Creatividad</i>• <i>Habilidades de interacción</i>
	7. Me gusta la luna	<ul style="list-style-type: none">• <i>Empatía</i>• <i>Identificación/expresión emocional</i>• <i>Creatividad</i>
	8. Pídeme la luna	<ul style="list-style-type: none">• <i>Empatía</i>• <i>Identificación/expresión emocional</i>• <i>Creatividad</i>• <i>Habilidades de interacción</i>
	9. La estrella se está bañando	<ul style="list-style-type: none">• <i>Identificación/expresión emocional</i>• <i>Creatividad</i>
	10. Un poquito más de luna	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Autocontrol</i>• <i>Valores universales</i>• <i>Creatividad</i>

2 | EL AUTOR Y SU OBRA

Michael Grejniec

Nació en Polonia en 1955 y trabajó como ilustrador de carteles para el teatro y el cine antes de convertirse en autor de libros infantiles. En 1985 se mudó a Nueva York y en 1996 obtuvo el conocido “Japan Picture Book Award for Translation” con *¿A qué sabe la luna?*, que es la obra con la que más reconocimiento ha conseguido. También ha vivido en Tokio (Japón).

A pesar de ser un autor e ilustrador de libros infantiles reconocido a nivel mundial y del gran éxito alcanzado por *¿A qué sabe la luna?*, sus obras traducidas al español se limitan a *Mira* (1999) y *Buenos días, buenas noches* (1997), ambas editadas por North South Books.

¿A qué sabe la luna?

En este relato los animales quieren averiguar a qué sabrá la luna. Para ello no dudan en colocarse uno sobre otro en un alarde de camaradería y compañerismo, hasta que el más pequeño de todos, el ratón, consigue arrancarle un trocito y lo comparte con sus compañeros. Una historia de solidaridad y generosidad, en la que el valor de la cooperación es manifiesto, pues solo cuando todos unen sus fuerzas consiguen alcanzar su objetivo.

En la composición de la historia destacan las estructuras repetitivas y acumulativas que permiten que, incluso niños muy pequeños, puedan disfrutar con este álbum ilustrado.

En España se han vendido más de 100.000 ejemplares en las 6 ediciones realizadas por Kalandraka (castellano, catalán, euskera, portugués, inglés y mediante el uso de pictogramas). Cuentacuentos de todo el país han adaptado este relato a sus sesiones como muestran las actividades realizadas en “Libros para soñar”: <http://www.kalandraka.com/blog/2011/06/06/con-michael-grejniec-en-madrid/>





3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

1. TRABAJO CON EL TÍTULO

(Habilidades de interacción, identificación/expresión emocional, empatía y valores universales)

El profesor mostrará al alumnado la cubierta y contracubierta de la obra para motivarles a su lectura y para que realicen anticipaciones. Les preguntará qué es lo que aparece en la ilustración, cómo es, etc. Les pedirá que digan si la luna está feliz o triste y tendrán que predecir cuál puede ser la causa de su tristeza: ¿quizás tenga hambre? ¿Puede que le dé miedo la oscuridad de la noche?,... A continuación los niños tendrán que decir qué cosas o situaciones les causan tristeza, alegría u otras emociones distintas y explicarán el porqué.



2. SOY LO QUE COMO

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y actitudes positivas hacia la salud)

El docente intentará saber qué alimentos y animales conoce su alumnado. Para ello les formulará algunas preguntas como, por ejemplo: ¿qué significa la palabra saber? ¿Cuántos nombres de animales conoces? ¿Sabes cuáles son sus comidas preferidas? El profesor pedirá entonces a algunos voluntarios que prueben alimentos como: azúcar, sal, limón, plátanos, nueces, etc., pero de la siguiente manera: se les vendará los ojos de forma que no vean nada y tendrán que adivinar qué es lo que están comiendo. Por último, se abrirá un debate sobre la importancia de tener una dieta equilibrada, los alimentos que son más sanos, de cuáles no deben abusar, etc.

3. ¡MENUDA MERIENDA!

(Habilidades de interacción, identificación/expresión emocional y actitudes positivas hacia la salud)

El profesor propondrá al alumnado un divertido juego en el que tienen que memorizar una lista de comidas. Para ello se colocará al alumnado en círculo y el docente comenzará diciendo “A la merienda menuda que hemos preparado llevaremos...” y dirá el nombre de una comida. El alumno que tenga a su derecha deberá repetir la frase y recordar el alimento que citó el profesor y añadir otro y así sucesivamente. Se trata de que el alumnado recuerde el número máximo de alimentos. Después el profesor podrá preguntarles porqué han elegido esos alimentos, si les gustan o no, porqué los recuerdan, etc.

4. ¡CUÁNTOS ANIMALES!

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y creatividad)

Una vez presentados e identificados los alimentos, se introducirán los animales que aparecen en el cuento, comprobando si todos los niños del grupo están familiarizados con sus nombres. Si algún niño no conoce el nombre de un animal, el resto de sus compañeros le podrá dar pistas para ayudarle en su identificación mediante dramatización. El docente, si lo desea, podrá estudiar la posibilidad de introducir los nombres de los animales y de los alimentos en la lengua extranjera que estudien los alumnos.



5. JUEGO DE BOLOS

(Habilidades de interacción y habilidades de autoafirmación)

El docente habrá preparado figuras de animales que puedan sujetarse en el suelo. Los niños, distribuidos en equipos de 4 o 5 miembros, lanzarán una pelota hacia ellos intentando tirar el mayor número de figuras posibles. Una vez tumbadas, tendrán que nombrar los animales ganados en cada partida. El resto de los miembros del equipo ayudarán a identificar los nombres de los animales si el niño que ha lanzado la bola no puede identificarlos. Solamente si son capaces de nombrar al animal, contabilizarán puntos a su favor. Nuevamente, la actividad podrá realizarse tanto en la lengua materna del alumno como en la lengua extranjera.

6. ¿QUÉ COMES?

(Habilidades de interacción)

El profesor mostrará distintas comidas al alumnado y les pedirá que las asocien a distintos animales (podrá ayudarse de algunas imágenes de animales y comidas que se ofrecen en el Anexo 1). Los animales seleccionados son los personajes de *¿A qué sabe la luna?*

Una vez que los niños se han familiarizado con la comida que cada animal prefiere se hará el siguiente juego para fijar esos conocimientos. Se dividirá el grupo en tres o cuatro equipos, en función del número de participantes que haya. Para cada equipo, el profesor pegará las imágenes de los animales en la pared y colocará las de las comidas en el centro de la clase. Cuando el docente pronuncie el nombre de un animal, un niño de cada equipo tendrá que recoger del suelo la comida asociada al animal referido y pegarla a la derecha del nombre del animal. Deberá hacerlo con rapidez, pues ganará una recompensa establecida por el docente, el alumno que antes consiga pegar la comida junto al animal. El docente podrá abrir un debate una vez finalizado el juego, y preguntar si alguno de los alumnos conoce estos animales, si los ha visto alguna vez, dónde y cuándo los han conocido, de quién iban acompañados, etc.





DURANTE LA LECTURA

1. DE PELÍCULA

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y creatividad)

El docente antes de leer o contar este cuento, lo presentará al alumnado, por ejemplo: ¿sabéis una cosa? Los animales quieren alcanzar la luna, ¿creéis que lo podrán conseguir? ¿Cómo la alcanzaríais vosotros? Atención a este cuento para averiguarlo.

Después procederá a su lectura y, según vaya avanzando la historia, cada vez que aparezca un nuevo animal, pegará su imagen en la pizarra. El docente puede optar por visionar una de las muchas versiones que se ofrecen en la red, por ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=J3Apvj8cqOg>, aunque siempre y, dada la estructura acumulativa y repetitiva del cuento, aconsejamos que el mediador haga una lectura en voz alta del mismo, de forma que el alumno pueda percibir la musicalidad que los paralelismos sintácticos dan a la historia.

Después el profesor explicará el significado de las expresiones “alcanzar la luna” o “tocar el cielo” y les pedirá a los alumnos que plasmen en un dibujo una situación que para ellos tenga ese sentido.

2. ALMACÉN DE ANIMALES

(Habilidades de interacción, identificación/expresión emocional, empatía y creatividad)

El docente formulará preguntas de comprensión lectora dando oportunidad a los niños de contestarlas. En función de la madurez cognitiva del grupo, el profesor hará las preguntas que considere oportunas durante esta primera lectura, sin necesidad de formular necesariamente todas las que aquí se exponen y atendiendo especialmente a trabajar la identificación /expresión emocional:

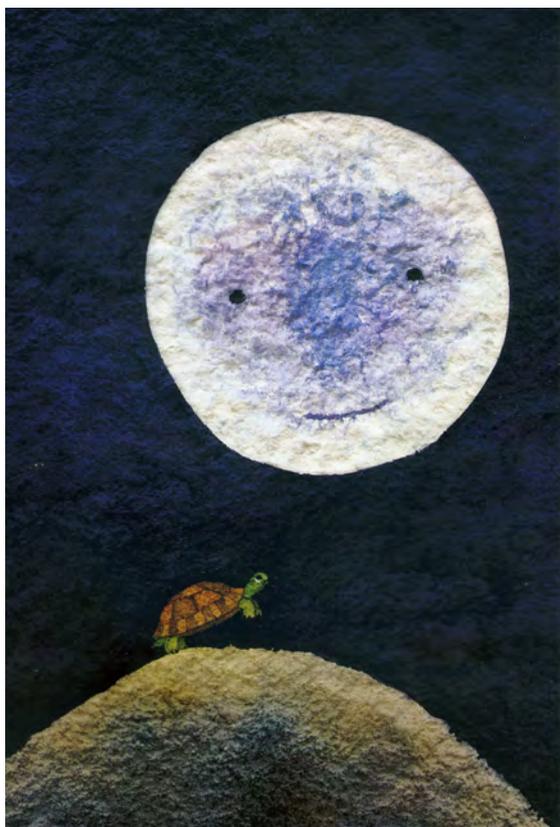
- ¿Qué animales subieron la montaña para alcanzar la luna?
- ¿Por qué decidieron subir la montaña?
- ¿Consiguieron coger un pedacito de luna de una forma fácil?
- ¿Lo lograron al final?
- ¿Cuál es el animal más alto que aparece en el cuento?
- ¿Cuál es el más pequeño?
- ¿Quién consigue finalmente coger un pedacito de luna?
- ¿Cómo creéis que se sintieron al alcanzar la luna?
- ¿Piensas que los animales fueron felices cuando el ratón compartió con ellos el pedacito de luna?
- ¿Habríais hecho vosotros lo mismo?

3. LEYENDO IMÁGENES

(Habilidades de interacción, valores universales y creatividad)

Durante la lectura del cuento, el docente intentará practicar la lectura de las imágenes para hacer entender al niño que la información de un cuento no solamente la proporciona la palabra, sino también las ilustraciones. En este sentido, el profesor propondrá un juego de predicción mediante el cual los alumnos se darán cuenta de que se puede “leer” el cuento siguiendo la secuencia de las ilustraciones.

Además, las ilustraciones sirven para anticipar hechos, situaciones o personajes que van a aparecer en la trama argumental. En *¿A qué sabe la luna?*, antes de que un nuevo personaje se incorpore a la historia, el autor lo presenta en la ilustración de la página anterior. Si nos fijamos en la siguiente ilustración, tomada a modo de ejemplo, vemos que el alumno puede predecir, sin tener que acceder a la lengua escrita, que el siguiente animal llamado es el elefante. A medida que se van pasando las páginas del cuento, el docente llamará la atención sobre este particular y formulará esta pregunta: “¿qué animal ayudará ahora a alcanzar la luna?”.



Desde allí arriba, la luna estaba más cerca;
pero la tortuga no podía tocarla.

Entonces, llamó al elefante.



Este proceso anticipativo de la imagen se repite prácticamente en la totalidad del cuento hasta el final, cuando el ratón, ubicado esta vez en la parte izquierda de la novena doble página, anuncia visualmente que él será el animal finalmente requerido para alcanzar la luna. La décima y la novena dobles páginas, conexas entre sí mediante puntos suspensivos, revelan el éxito de las acciones llevadas a cabo previamente. El esfuerzo y la cooperación de los animales han dado sus frutos. Palabra e imagen se combinan, por tanto, para mostrar al niño el desenlace final de la historia. Esta es una muy buena ocasión para hablar con el alumnado sobre la cooperación, la importancia del trabajo en equipo, la amistad y la generosidad, valores que están muy presentes en este libro.



4. ¿QUÉ CANTARÁ LA LUNA?

(Habilidades de interacción y creatividad)

Los alumnos escucharán la canción *¿A qué sabrá la luna?*, escrita por David Vega¹ y después tendrán que cantarla. El profesor escribirá la letra en la pizarra para ayudarles a memorizarla. La canción introduce la pregunta: ¿A qué sabrá la luna?, en un intento por fomentar la capacidad creativa del niño, que tendrá que imaginar a qué les habrá sabido la luna a cada animal de los siguientes: la tortuga, el elefante, la jirafa, la cebra, el león, el zorro, el mono y el ratón. Tras escuchar varias veces la canción el docente pedirá a los niños que dibujen o escriban a qué les sabrá la luna a cada uno de los animales citados.

¿A qué sabrá la luna?

de David Vega

Todos los animales
La luna, quieren probar
Se estiran e intentan cogerla
Pero se echa para atrás

¿A QUÉ SABRÁ?
¿A QUÉ SABRÁ?
¿A QUÉ SABRÁ LA LUNA?
¿A QUÉ SABRÁ?

Todos los animales
La luna, quieren probar
Ella se queda parada
Y un gran mordisco le dan

ESTRIBILLO

¹ Disponible en el enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=ntuFsCytelQ>



5. ENTRE TODOS

(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de oposición asertiva y valores universales)

El docente formulará varias preguntas intentando que el alumnado llegue a la conclusión de que los animales consiguen finalmente alcanzar la luna gracias a la ayuda que unos a otros se prestaron y al trabajo en equipo, respetando y valorando las cualidades y diferencias que existen entre ellos, desde el más pequeño al más grande, desde el más alto al más bajo, desde el más fuerte al más débil:

- ¿Por qué piensas que los animales lograron su objetivo de probar la luna?
- ¿Lo hubieran podido conseguir si cada uno lo hubiera intentado solo, sin unir esfuerzos?
- ¿Cuál es el último animal que interviene en la historia?
- ¿Es el más grande y el más fuerte?
- ¿Una vez conseguido el pedacito de luna, se lo queda para él o lo comparte con los otros animales?
- ¿Se siente feliz?

Una vez se ha reflexionado sobre estas cuestiones intentado establecer un debate, el docente podrá, si lo considera oportuno, formular unas últimas preguntas relacionadas con el efecto óptico que la luna proyecta tanto en el cielo como sobre el agua del mar:

- ¿Por qué los animales piensan que la luna es fácil de alcanzar cuando la ven situada sobre la montaña?
- ¿Por qué el pez no entiende el esfuerzo que todos los animales han realizado para alcanzar la luna?
- ¿Está realmente la luna en el mar o es tan solo su reflejo lo que aparece en el agua?

Con estas últimas preguntas el docente conducirá la conversación para que los niños sean conscientes de que la perspectiva puede afectar nuestra forma de ver e interpretar la realidad que nos rodea.

6. SUEÑOS DE ANIMALES

(Habilidades de interacción, autocontrol y valores universales, creatividad y habilidades de autoafirmación)

La historia nos dice que esa noche los animales “durmieron muy muy juntos”. Cada uno soñó con lo que más le gustaba. Se pedirá a cada alumno que elija aquello con lo que le gustaría soñar y que describa e ilustre cómo sería ese sueño.

DESPUÉS DE LA LECTURA

1. ¿IMAGEN O PALABRA?

(Habilidades de interacción, creatividad y habilidades de oposición asertiva)

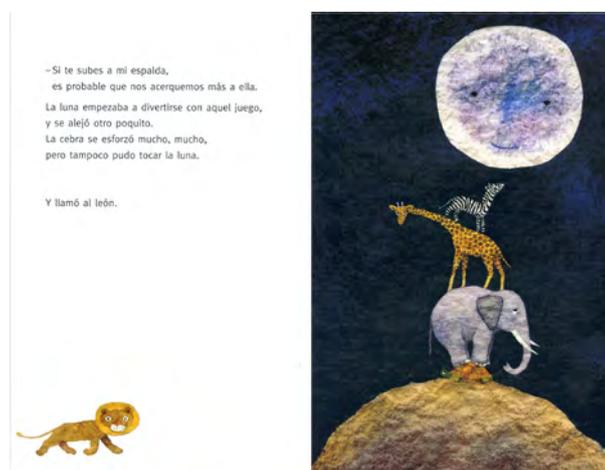
El docente formará grupos de 3 o 4 miembros y les pedirá que reflexionen sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Qué es más importante en ¿A qué sabe la luna?, la imagen o la palabra escrita?
- ¿Qué ocupa más espacio en las dobles páginas y páginas simples de la historia: la palabra o la imagen?
- ¿Sería posible entender esta historia si solamente se leyera las imágenes y nos olvidáramos de leer las palabras? ¿Sería lo mismo o perderíamos información importante?

Finalmente cada grupo ofrecerá un ejemplo donde palabra e imagen cooperen en la creación de significado en el libro álbum.



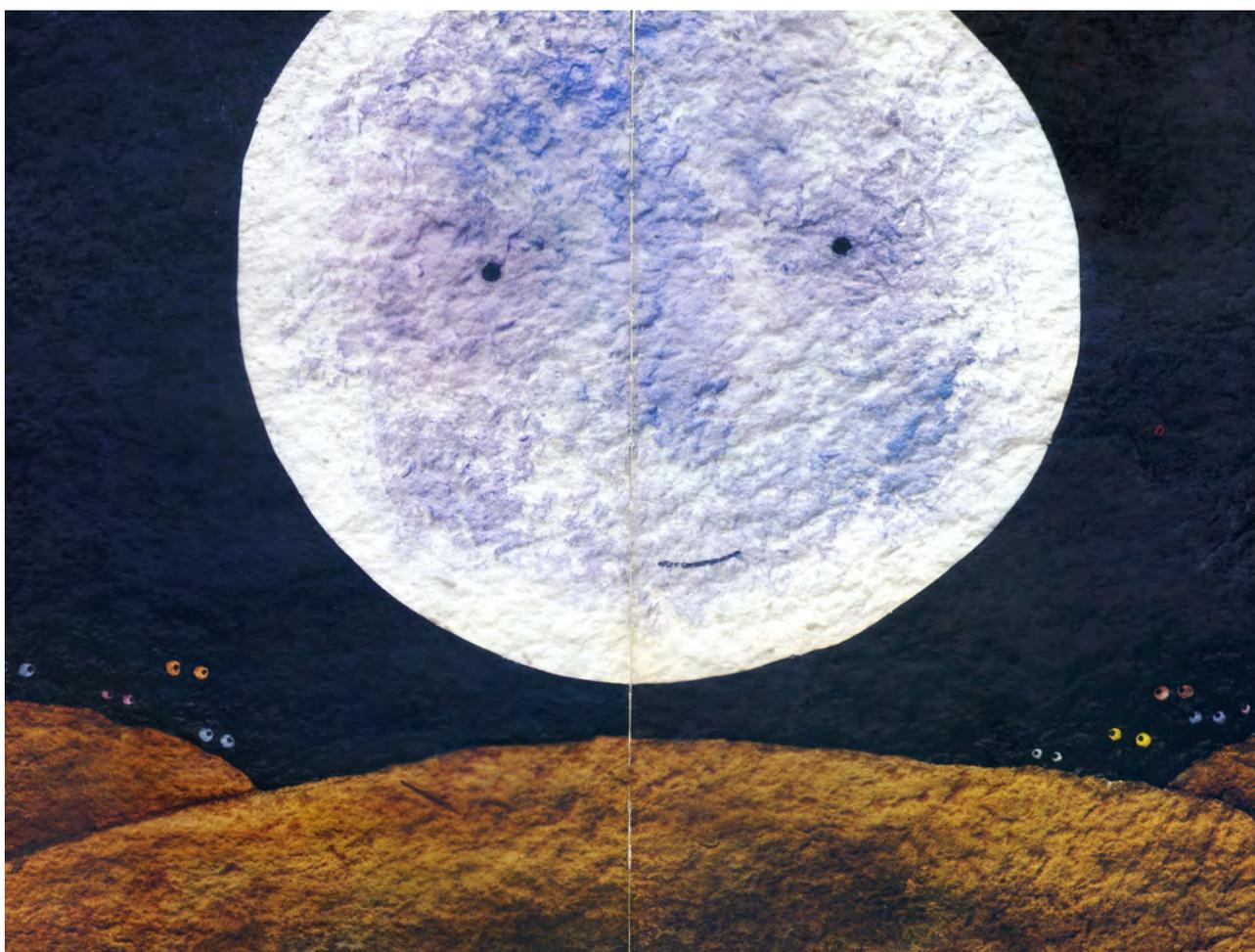
El profesor llamará la atención del alumnado sobre el contraste que se ofrece entre el fondo negro nocturno de las ilustraciones y el fondo blanco cedido a las páginas que soportan el texto. A continuación dará a cada grupo una doble página del álbum y les pedirá que dibujen un fondo para las páginas que carezcan de él como, por ejemplo, la ofrecida a continuación. Tal vez sea un buen momento para hablar de la expresión facial de las emociones a partir de la cara de la luna. El profesor podrá pedir a los alumnos que dramaticen diferentes expresiones: ¿Qué cara ponéis cuando...?



2. CLAVES OCULTAS

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación, valores universales y creatividad)

El docente fijará la atención del alumno en la primera ilustración a doble página, donde aparece la luna encima de una montaña. A los lados derecho e izquierdo de la montaña se pueden apreciar varios ojos. Se formulará la siguiente pregunta: ¿de quién pueden ser los ojos que están dibujados a ambos lados de la montaña? Evidentemente los niños llegarán a la conclusión de que son los animales que han intervenido en el cuento los que están representados en esta ilustración. Los niños intentarán predecir qué ojos pertenecen a cada uno de los animales representados. Una posible respuesta es que se correspondan con los animales que han ido apareciendo en el cuento según su orden de activación: en primer lugar y en la parte izquierda se podría identificar los ojos de la tortuga, primer animal que sube a la montaña, los segundos ojos, de color rosa, podrían corresponder al segundo animal, el elefante, y así sucesivamente hasta llegar al último animal, el ratón, cuyos ojos están ubicados al final, a la derecha de la segunda doble página. Como final de la actividad se pedirá a los alumnos que dibujen a un compañero, pero solo con la parte que más les guste de él (ojos, cabeza, cara, manos, etc.) y explicará al resto su elección debatiendo entre todos si ellos también le ven así o cómo le ven.





3. PÓSTER DE ANIMALES

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y creatividad)

El docente dividirá a los alumnos en grupos. Cada equipo recortará un animal y lo coloreará utilizando pinturas tradicionales o témperas. Otros alumnos colorearán, o bien la luna, o bien la montaña. Al final se recortarán las pinturas y se colocarán en un mural siguiendo el orden de aparición de los animales en el cuento hasta que consiguen su objetivo final. El mural se expondrá en uno de los tabloneros de anuncios del centro. Se podrán utilizar moldes similares a los que se muestran en el Anexo 2 para la realización del mural. Estos moldes podrán incorporar más detalles plásticos en función del desarrollo cognitivo y la edad de los alumnos a los que el cuento está dirigido.

4. JUEGO DE ROLES

(Empatía, identificación/expresión emocional, valores universales, creatividad y habilidades de interacción)

El docente proporcionará al alumnado distintas máscaras con las caras de los animales que intervienen en la historia.² Los niños tendrán que recortarlas, colorearlas y ponerles una goma de forma que puedan sujetarse en sus cabezas. Una vez realizada la parte plástica, el mediador pedirá al grupo que represente la historia narrada en el cuento, ayudándose de las máscaras y de un dibujo de la luna que, sujeta a un hilo, se alejará del animal que intente alcanzarla tal y como se narra en *¿A qué sabe la luna?* En la última escena podemos utilizar una cartulina azul para representar el mar.

Se harán varias representaciones. El docente o uno de los alumnos hará de narrador. En la primera representación los niños se limitarán a reproducir las acciones que sus personajes realizan a medida que el narrador las vaya mencionando.

En una segunda representación, y una vez que los niños estén más familiarizados con el cuento y su estructura repetitiva, podrán, con la ayuda del profesor, transformar parte de la historia e incorporar, por ejemplo, nuevos personajes, siguiendo el siguiente guión:

*Desde aquí arriba la luna está más cerca. Voy a cogerla.
¡Vaya! No puedo alcanzarla. Voy a llamar a... (al siguiente animal).
(Nombre de animal), si te subes a mi espalda, tal vez lleguemos a alcanzar la luna.
Vale me subo.
¡Vaya, no podemos alcanzarla!*

Cada vez que aparezca un nuevo personaje, los niños que no participen directamente en la representación tendrán que llamar en voz alta al animal requerido, como por ejemplo, ¡cebra, cebra...!

Las versiones pueden variar en función de la edad aunque, en cualquier caso, para respetar la estructura repetitiva del cuento, siempre habrá un narrador que dirija la historia y dé paso a los animales que en ella intervienen.

² El mediador puede encontrar en Internet muchísimas páginas web que ofrecen varias máscaras de animales como <http://rosafernandezsalamancainfantil.blogspot.com.es/2012/10/caretas-de-animales-para-colorear-e.html>



5. NI SÍ NI NO

(Empatía, identificación/expresión emocional y creatividad)

Se pedirá a los alumnos que continúen la historia y busquen más animales que puedan ayudar a la tortuga a lograr su objetivo de alcanzar la luna. Para ello cada uno pensará un animal y, en secreto, apuntará su nombre en un papel. Saldrá al centro de la clase y sus compañeros tendrán que realizar preguntas para conocer su identidad. El interpelado solo podrá contestar “sí” o “no”, explicando al resto al final de la actividad, el porqué de su selección.

6. EL MUNDO AL REVÉS

(Empatía, identificación/expresión emocional, creatividad y habilidades de interacción)

El cuento termina con la reflexión del pez: “¿Acaso no verán que aquí, en el agua, hay otra más cerca?” Se les pedirá a los participantes que inventen una nueva historia en la que los animales del mar quieren alcanzar la luna tomando como ejemplo *¿A qué sabe la luna?* Para ello deberán seleccionar qué animales marinos intervendrán, los organizarán por su tamaño y adaptarán la historia al nuevo medio.

7. ME GUSTA LA LUNA

(Empatía, identificación/expresión emocional y creatividad)

En esta historia los animales consiguen comer cada uno un pedacito de luna y el narrador nos dice que “la luna les supo exactamente a lo que más les gustaba a cada uno de ellos”. El docente les preguntará qué es lo que más le gusta a cada uno y después tendrán que predecir cuál sería el olor, sonido, color, tacto de la luna y describir lo que sentirían al tener un pedacito en sus manos y lo qué harían con él.

8. PÍDEME LA LUNA

(Empatía, identificación/expresión emocional, creatividad y habilidades de interacción)

En esta historia los animales se empeñan en alcanzar la luna, algo que es materialmente imposible. El docente pedirá a los alumnos que, organizados en grupos de 3 o 4 miembros, piensen cosas que les parezcan imposibles y que inventen algún modo, aunque sea fantástico, para conseguirlas. Una vez debatidas las opciones ofrecidas por los miembros del grupo, entre todos elegirán aquella que les parezca más original y la redactarán para después poderla leerla y compartirla con el resto de los compañeros. Se destacará en todo momento la importancia del trabajo en grupo, enfatizando en valores como la colaboración, el compañerismo y la cooperación.



9. LA ESTRELLA SE ESTÁ BAÑANDO

(Identificación/expresión emocional y creatividad)

El docente leerá a los alumnos la siguiente canción de Federico Muelas:

En el agua del arroyo
la estrella se está bañando.
- Báñate, estrella, en el mar.
- No, que las conchas del fondo
me podrían secuestrar
- Báñate, estrella, en el río.
- Yo no me baño en el río,
que están los juncos pescando
lágrimas para el rocío.

A partir de este poema le pedirá a los estudiantes que realicen algunos cambios en él: cambiarán la palabra estrella por luna y sustituirán los versos 5, 8 y 9 por otros inventados por ellos. Una vez realizadas las modificaciones se leerán los nuevos poemas en clase. Tras realizar esta actividad se fomentará la empatía con los autores, hablando con los alumnos sobre cómo se han sentido en el proceso creativo, si les ha costado mucho trabajo, en qué se han inspirado, etc.

10. UN POQUITO MÁS DE LUNA

(Habilidades de interacción, autocontrol, valores universales y creatividad)

El docente preguntará a los alumnos si conocen cuentos cuyos personajes sean animales y si tienen algún cuento favorito en este sentido. Los alumnos intervendrán exponiendo sus aportaciones, siempre respetando los turnos de palabra. Al final el docente leerá el cuento *Un poquito más* (2004) escrito por Yanitzia Canetti e ilustrado por Ángeles Peinador. El cuento narra la historia de un elefante que se balanceó en una rama, un elefante despampanante que acabó en una situación complicada al no poderse levantar tras su caída. Varios animales acudieron a socorrerlo: la cebra, el mono, el camello, el hipopótamo y el pingüino. Sin embargo, no lo lograron hasta que una pequeña hormiga, el animal más insignificante, ayudó a todo el grupo a cargar al elefante. Finalmente, tras intentarlo varias veces, lograron, gracias a su espíritu de cooperación, lograr su objetivo. Tras la lectura del cuento, el mediador formulará la pregunta: ¿Existe algún parecido entre los cuentos *¿A qué sabe la luna?* y *Un poquito más*? Los niños establecerán un debate sobre el tema y posteriormente escribirán sobre las similitudes y diferencias encontradas entre ambas historias.

4. PARA LEER Y SABER MÁS

Lecturas

Canetti, Yanitzia y Ángeles Peinador (2004). *Un poquito más*. León: Everest.

Michels, Tilde y Michl Reinhard (1989). *¿Quién llama de noche en la puerta de Iván?* Barcelona: Juventud.

Balzola, Asun (1990). *Munia y la luna*. Barcelona: Destino

Vargas Llosa (2010). *Fonchito y la luna*. Madrid: Alfaguara.

Para saber más

CRA (Centro de Recursos para el Aprendizaje) (2006). *Ver para leer. Acercándonos al libro álbum*. Chile: Ministerio de Educación.

Zaparaín, Fernando y Luis D. González (2010). *Cruces de caminos. Álbumes ilustrados: Construcción y lectura*. Cuenca: Ediciones de la UCLM y de la Universidad de Valladolid.





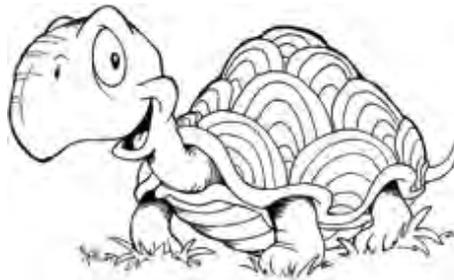
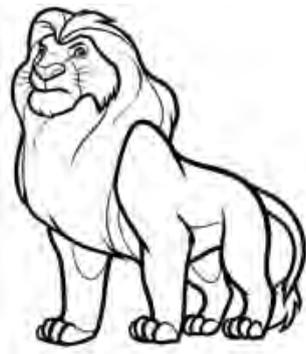
ANEXOS

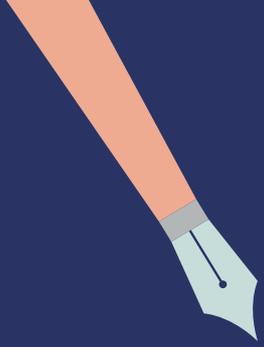
Anexo 1. Flashcards de comida y animales





Anexo 2. "Póster de animales"

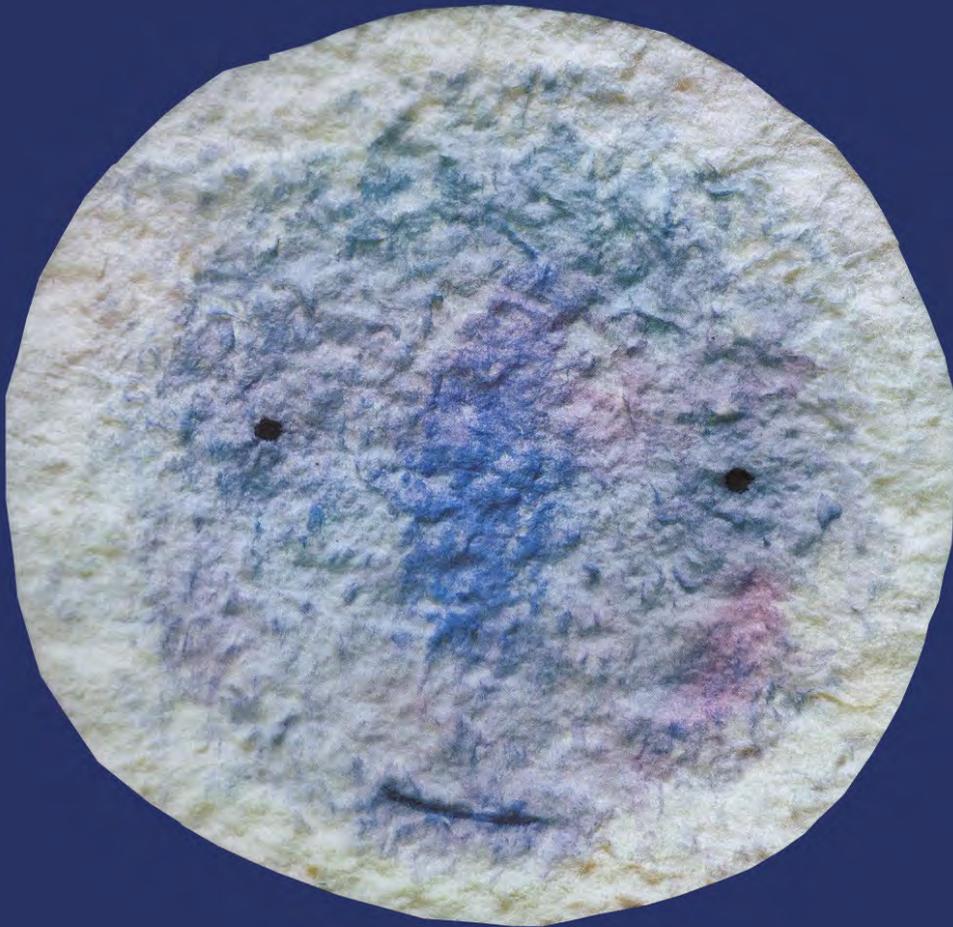




A taste of the Moon

Michael Grejniec

A READING GUIDE



Reading Guides

These educational aids are designed as part of the Botín Foundation's *Responsible Education* Programme, an educational programme developed by the Foundation to foster social, emotional and creative growth and to encourage communication and improve coexistence at schools by working with teachers, schoolchildren and their families.

These *Responsible Education* aids allow the following variables to be worked on: self-esteem, empathy and emotional identification/expression, self-control, decision-making, positive attitudes to health, interactive skills, self-affirmation, assertive opposition and the development of creativity.

CREDITS

Produced by

Botín Foundation

Contents

Cristina Cañamares, Pedro C. Cerrillo and A. Jesús Moya-Guijarro

Design and layout

Tres DG / Fernando Riancho

Published by

Botín Foundation 2015

Pedruca 1, 39003 Santander

© Botín Foundation, 2015

© Texts: Their authors

© Illustrations: Michael Grejniec

Contents

0 Presentation	67
1 Introduction	68
2 The author and his work	71
3 Activities	72
Prior to reading	72
1. Work on the title	72
2. I am what I eat	73
3. What a snack!	73
4. Heaps of animals!	73
5. Skittles	74
6. What are you eating?	74
During reading	75
1. An amazing tale	75
2. Animal storehouse	75
3. Reading pictures	76
4. What will the moon sing?	77
5. All together now	78
6. Animal dreams	78
After reading	79
1. Picture or word?	79
2. Hidden clues	80
3. Animal posters	81
4. Role-playing	81
5. Neither a “yes” nor a “no”	82
6. Topsy-turvy world	82
7. I like the moon	82
8. Ask me for the moon	82
9. The star is bathing	83
10. More of the moon	83
Further reading and information	84
Reading	84
For more information	84
Appendices	85
Appendix 1	85
Appendix 2	86



O | PRESENTATION

This guide is designed to help the mediator while working on the reading process of *A Taste of the Moon* by Michael Grejniec. It contains a variety of ideas for activities to support reading and, in addition, to develop objectives related to school children's affective and emotional, cognitive, social and creative aspects.

We know reading can provoke feelings, memories, emotions and new ideas that can help the reader increment his or her emotional growth. Accordingly, it is essential that the mediator carry out a variety of approaches aimed at identifying and analysing the content of the texts. The proposed activities provide materials to think about and evaluate with regard to the selected book, in addition to details about the life and work of the author. The objective is to stimulate a dialogue between the reader and the text, analysing the various ideas and feelings conveyed by the book and connecting them with the reader's emotional world. The mediator should adopt this role enthusiastically and responsibly, his or her first concern being to improve and enhance the relationship between the reader and the literary work.

This guide is structured to highlight three essential moments in the teacher's work. The first of these aims to stimulate readers' motivation prior to reading the book and it also strives to foster some personal and social skills (self-esteem, empathy, emotional identification/expression, decision-making and social skills, among others), by means of proposing activities "Prior to reading". The next highlighted moment, "During reading", proposes activities to be worked on in parallel to reading. The proposals contained in this stage are related to the texts being read and cater to the readers' affective, emotional, cognitive and social development, additionally they aim to strengthen the reading habit. It may be necessary to encourage an exchange of opinions and participation in the activities – some encouragement should be used if the teacher considers it necessary according to the pupils' reactions and concentration. Finally, in "After reading" there are a selection of activities which sum up the main aspects developed in the preceding ones, the primary objective here being to strengthen emotional learning, and personal and social skills that have been worked on in earlier stages in order to facilitate their transfer into daily life.

The reading guide is just one instrument to be used by the educator to encourage the habit of reading in their pupils and to support pupils' personal, social and creative growth. In effect, this is the ultimate objective of the activities proposed herein.



1 | INTRODUCTION: *The illustrated book*

The illustrated book, as a genre of Children's Literature, proves difficult to define and classify. This is partly due to the terminological variations which exist when it comes to referring to children's stories combining both verbal and visual elements. Terms such as "libro ilustrado" and "libro álbum" are sometimes used interchangeably in Spanish to describe these stories which are targeted at infant readers; in British English the term "picture book" is used, and in American English "picturebook", joined together in one word in this instance.

In all certainty, above and beyond of the term used, and of the various perspectives –developmental psychology with its therapeutic effects on the reader or the history of art– and breadth of subjects and styles from which children's books have been approached, there is an underlying trait which defines them: the interdependent relationship between text and illustrations, two complementary codes which cooperate with each other in such a way that the reading experience would be drastically altered if either were missing.

In this manner, the outcome of a picture book is not merely the sum of the meaning of the text plus the pictures, but rather the message which is born of the interplay of both codes. Nowadays, in fact, the development of new technologies and the communicative potential of images with their enormous capacity to work on emotions, imagination and creativity increasingly demonstrate that meaning is rarely created solely by means of spoken or written language. Although for a long time school education has privileged written text over visual text, picture book reading is increasingly gaining the importance it deserves. The picture book, moreover, is leading the way to a genre of Children's Literature which combines expressive clarity, literary values, stylistic skill and a balancing act between implicit and explicit.

Let's provide, therefore, children with the necessary skills to understand how to read and interpret the images. Without a doubt, the visual grammars and studies into multimodality and picture books that have been carried out over the last few decades show them to be invaluable teaching aids, both verbally and textually, for young readers. Some of the most significant traits have been used to design the activities offered in this guidebook in an attempt to help teachers read a picture book with their pupils that has been read and enjoyed by thousands of children around the world.



	ACTIVITY	VARIABLES
PRIOR TO READING	1. <i>Work on the title</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Emotional Identification/Expression</i> • <i>Empathy</i> • <i>Universal Values</i>
	2. <i>I am what I eat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Self-Affirmation Skills</i> • <i>Positive Attitude to Health</i>
	3. <i>What a snack!</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Emotional Identification/Expression</i> • <i>Positive Attitude to Health</i>
	4. <i>Heaps of animals!</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Self-Affirmation Skills</i> • <i>Creativity</i>
	5. <i>Skittles</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Self-Affirmation Skills</i>
	6. <i>What are you eating?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i>
DURING READING	1. <i>An amazing tale</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Self-Affirmation Skills</i> • <i>Creativity</i>
	2. <i>Animal Storehouse</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Emotional Identification/Expression</i> • <i>Empathy</i> • <i>Creativity</i>
	3. <i>Reading pictures</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Universal Values</i> • <i>Creativity</i>
	4. <i>What will the moon sing?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Creativity</i>
	5. <i>All together now</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empathy</i> • <i>Emotional Identification/Expression</i> • <i>Assertive Opposition Skills</i> • <i>Universal Values</i>
	6. <i>Animal dreams</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interactive Skills</i> • <i>Emotional Identification/Expression</i> • <i>Self-Control</i> • <i>Universal Values</i> • <i>Creativity</i>



	ACTIVITY	VARIABLES
AFTER READING	1. <i>Picture or word?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactive Skills • Assertive Opposition Skills • Creativity
	2. <i>Hidden clues</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactive Skills • Self-Affirmation Skills • Universal Values • Creativity
	3. <i>Animal posters</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactive Skills • Creativity • Self-Affirmation Skills
	4. <i>Role-playing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empathy • Emotional Identification/Expression • Universal Values • Creativity • Interactive Skills
	5. <i>Neither a “yes” nor a “no”</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empathy • Emotional Identification/Expression • Creativity
	6. <i>Topsy-turvy world</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empathy • Emotional Identification/Expression • Creativity • Interactive Skills
	7. <i>I like the moon</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empathy • Emotional Identification/Expression • Creativity
	8. <i>Ask me for the moon</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Empathy • Emotional Identification/Expression • Creativity • Interactive Skills
	9. <i>The star is bathing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Emotional Identification/Expression • Creativity
	10. <i>More of the moon</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactive Skills • Self-Control • Universal Values • Creativity

THE AUTHOR AND HIS WORK

Michael Grejniec

Born in Poland in 1955 he worked as an illustrator for theatre and film posters before becoming an author of children's books. He moved to New York in 1985, and he won the famous "Japan Picture Book Award for Translation" in 1996 with *A Taste of the Moon*, which is his most widely acclaimed work. He has also lived in Tokyo (Japan).

Despite being a world famous children's book author and illustrator and having had enormous success with *A Taste of the Moon*, only a few of his books have been translated into Spanish, namely *Mira* [*Look*](1999) and *Buenos días, buenas noches* [*Good Morning, Good Night*](1997), both of which are published by North South Books.

A Taste of the Moon

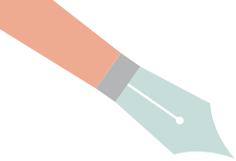
In this short story the animals want to know what the moon tastes like. To achieve their aim they decide to climb on top of one another, in a display of cooperation and teamwork, until the smallest of them all, the mouse, manages to tear a piece off the moon and to share it with the other animals. It is a story about working together and generosity, in which the value of cooperation is evident, as the objective can only be attained when everyone joins forces in a united effort.

The way the story is composed, with a strong use of repetitive and accumulative structures, allows this picture book to be enjoyed by even quite small children.

In Spain more than 100,000 copies of the book have been sold in the 6 editions that have been published by Kalandraka (Castilian, Catalan, Basque, Portuguese and English, as well as an edition employing pictograms). Spanish storytellers throughout the country have adapted this story in their sessions, as can be seen in the online activities area called "Libros para soñar" ["Books for dreaming"]:

<http://www.kalandraka.com/blog/2011/06/06/con-michael-grejniec-en-madrid/>





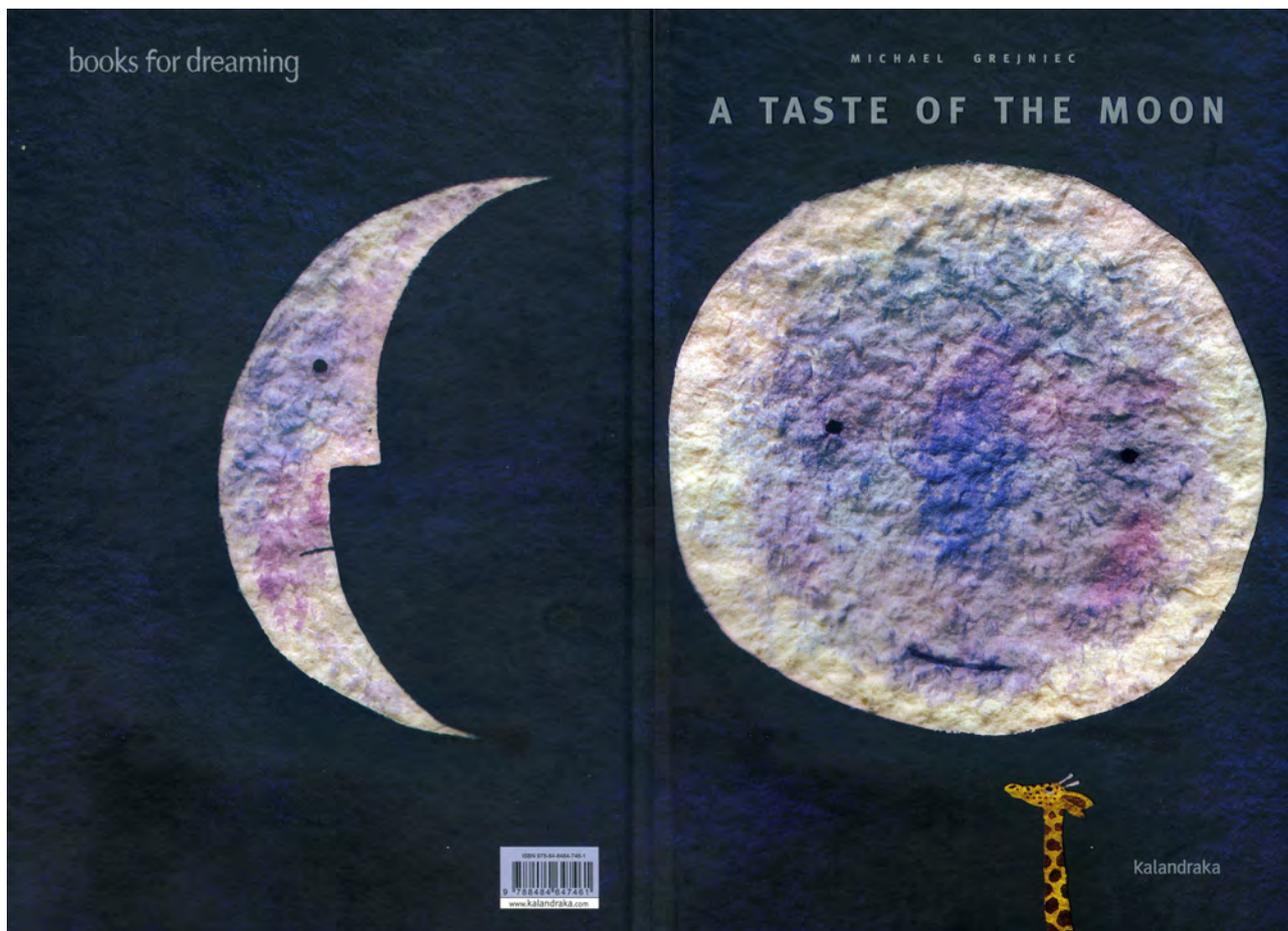
3 | ACTIVITIES

PRIOR TO READING

1. WORK ON THE TITLE

(Interactive skills, Emotional Identification/Expression, Empathy and Universal Values)

The teacher will show the class the front and the back cover of the book to encourage pupils to read it and anticipate what will happen in it. The teacher asks them to identify the things shown in the illustration, what are they like, etc. The class is asked to say if the moon is happy or sad and they will have to guess about the cause of its sadness: could it be hungry? Perhaps it's frightened of the dark, alone in the night sky?... After this the children will be encouraged to mention things and situations that make them feel sad, happy, or other emotions and to explain why.



2. I AM WHAT I EAT

(Interactive Skills, Self-Affirmation Skills and Positive Attitude to Health)

The teacher will try to find out which foods and animals are familiar to the class. To achieve this, the teacher asks a few questions, such as, for example: What does the word “taste” mean? How many names of animals do you know? Do you know what their favourite foods are? Then the teacher asks a few volunteers to try some samples of foods – sugar, salt, lemon, bananas, walnuts, etc., but in the following manner: the volunteers’ eyes will be bandaged so they cannot see anything and they will have to guess what they are eating by taste alone. Lastly, a discussion will take place about the importance of having a balanced diet, about healthy foods and ones that we should only eat in moderation, and so on.

3. WHAT A SNACK!

(Interactive Skills, Emotional Identification/Expression and Positive Attitude to Health)

The teacher will prepare the class to play an entertaining game in which they have to memorize a list of foods. The teacher arranges the class in a circle and begins the game by saying: “For the terrific snack we have prepared, we are going to eat ...” and says the name of a food. The pupil on the teacher’s right has to repeat the sentence, remembering the food the teacher mentioned, and must add another food, which is repeated by the next participant and so on successively. The aim is for the class to remember as many foods as possible. Afterwards the teacher can ask them why they chose those foods, if they like them or not, and why they remembered them, etc.

4. HEAPS OF ANIMALS!

(Interactive skills, Self-affirmation Skills and Creativity)

Once the foods have been presented and identified, the animals featured in the short story are introduced, checking to see that all of the children in the group are familiar with their names. If one of the children does not know the name of an animal, the rest of the group can offer clues to help identify it by mimicking the animal. The teacher, if he or she feels it is pertinent, may consider the possibility of introducing the names of the animals and the foods in any other foreign language being studied by the pupils.



5. SKITTLES

(Interactive Skills and Self-Affirmation Skills)

The teacher will have prepared some animal figures which can be stood up on the floor. The children, divided into teams of 4 or 5 members, will throw a ball at them trying to knock down as many as possible. When they manage to knock some down, they have to name the animals they have won in each game. The rest of the members of their team will help identify the names of the animals if the child who threw the ball is unable to. The point only counts towards their score if they are able to identify the animal. Once again, this activity can be played in the native language of the class or in a foreign language they are learning.

6. WHAT ARE YOU EATING?

(Interactive Skills)

The teacher will show various foods to the class and will ask pupils to match them to the animal that eats it (some of the pictures of animals and foods provided in Appendix 1 can be used for this purpose). The chosen animals are the main characters of *A Taste of the Moon*.

Once the children have familiarized themselves with the food each animal likes to eat they will play the following game to help underpin the facts learnt. The group should be divided into 3 or 4 teams, depending on the number of children taking part. For each team, the teacher will stick the animal pictures on the wall and arrange the foods in the centre of the classroom. When the teacher mentions the name of an animal, one child from each group has to pick up the food associated with that animal from the floor and stick it on the right hand-side next to the animal's name. They need to do this quickly, as the pupil who is first to stick the food next to the animal will win a reward set by the teacher. When the game ends, the teacher can begin a discussion by asking the class if any of them already knew these animals, if they had ever seen them before, where and when did they see them, and who was with them when it happened, etc.



DURING READING

1. AN AMAZING TALE

(Interactive Skills, Self-Affirmation Skills and Creativity)

Before reading or telling this story, the teacher will introduce it to the class by saying (for example): I'm going to tell you something you probably don't know. Did you know that these animals want to get to the moon? Do you think they can do it? How would you do it? Pay attention to this story and you'll find out.

After this the teacher will start to read the book and, as the story progresses, every time a new animal appears the teacher will stick its picture on the blackboard. The teacher can choose to watch one of the many versions available online (for example): <https://www.youtube.com/watch?v=J3Apvj8cqOg>, though given the repetitive and accumulative structure of the story we strongly recommend that the mediator should read it aloud, and in this manner pupils can hear the musicality brought to the story by the use of syntactic parallelisms.

After reading, the teacher will explain the meaning of expressions such as "reach the moon" or "touch the sky" and will ask the class to draw a picture of a situation which has this meaning for them.

2. ANIMAL STOREHOUSE

(Interactive Skills, Emotional Identification/Expression, Empathy and Creativity)

The teacher will ask the children questions to check their reading comprehension and will give them an opportunity to respond. Depending on the cognitive maturity of the group, the teacher will ask questions he or she considers suitable for this first reading, though not necessarily posing all of the questions shown here and focussing above all on Emotional Identification/Expression:

- Which animals went up the mountain to reach the moon?
- Why did they decide to go up the mountain?
- Was it easy for them to obtain a piece of the moon?
- Did they succeed in the end?
- Which is the tallest animal to appear in the story?
- Which is the smallest?
- Who finally succeeds in getting a piece of the moon?
- How do you think they felt when they reached the moon?
- Do you think the animals were happy when the mouse shared the piece of the moon with them?
- Would you have done the same?



3. READING PICTURES

(Interactive Skills, Universal Values and Creativity)

While reading the story, the teacher will try to put into effect the reading of pictures so young listeners will understand that the information in the story comes not from the text alone but also from the illustrations. Accordingly, the teacher will propose a guessing game to help pupils realize they can “read” the story by following the sequence of illustrations.

The illustrations, moreover, help to anticipate events, situations and characters that are going to appear later in the plot. In *A Taste of the Moon*, the author shows an illustration of each new character in the story a page before it will appear in the text. If we look at the sample illustration below we can see the pupil will be able to predict the next animal in the story will be an elephant without having to read it beforehand. As the pages of the story are turned, the teacher will draw attention to this detail by asking the following question: “Which animal is going to help reach the moon now?”



From up there, the moon was closer;
but the tortoise couldn't reach it.

And so she called the elephant.



The anticipatory quality of the drawings is repeated throughout the entire story right up to the end when the mouse, located on the left side of the ninth double page, visually heralds that it will be the animal to finally reach the moon. The ninth and the tenth double pages, which are interconnected by ellipsis, reveal the success of the actions previously undertaken by the animals. The animals' hard work and cooperation have paid off. Words and pictures combine, therefore, to show young readers the denouement of the story. This is a good point at which to talk to the class about cooperation, the importance of teamwork, friendship and generosity, values which are very present in this book.



4. WHAT WILL THE MOON SING?

(Interactive Skills, Creativity)

The class will listen to a song by David Vega¹ called *What Will the Moon Taste Like?* And afterwards they will sing it themselves. The teacher will write the lyrics on the blackboard to help them memorize it. The song poses a question: What will the moon taste like? Which tries to encourage children's creative powers, as they have to imagine what the moon will taste like for each of the following animals – tortoise, elephant, giraffe, zebra, lion, fox, monkey and mouse. After listening a few times to the song the teacher will ask the children to draw or write what they think the moon will taste like to each of the animals mentioned above.

What Will the Moon Taste Like?

by David Vega

All of the animals
want to taste the Moon
They stretch up to catch her
But she moves higher

WHAT DOES SHE TASTE LIKE?
WHAT DOES SHE TASTE LIKE?
WHAT DOES THE MOON TASTE LIKE??
WHAT DOES SHE TASTE LIKE?

All of the animals
want to taste the Moon
She stays put
And they take a big bite

CHORUS

¹ Available online via the link: <https://www.youtube.com/watch?v=ntuFsCytelQ>



5. ALL TOGETHER NOW

(Empathy, Emotional Identification/Expression, Assertive Opposition Skills and Universal Values)

The teacher will ask the class a number of questions which aim to lead the pupils to the conclusion that the animals finally succeed in reaching the moon thanks to helping each other and to teamwork, respecting and esteeming their qualities and their differences, from the smallest to the biggest, from the tallest to the shortest and from the strongest to the weakest:

- Why do you think the animals were able to achieve their aim to taste the moon?
- Would they have been able to succeed if they had tried to do it alone, without making a joint effort?
- Which is the last animal to take part in the story?
- Is it the biggest and strongest?
- Once it manages to get a piece of the moon, does it keep it all for itself or does it share it with the other animals? Does it feel happy?

Once these questions have been considered in a discussion, the teacher may pose a last few questions, if he or she wishes, concerning the optical effect the moon has in the sky and on the sea:

- Why do the animals think the moon is easy to reach when they see it at the top of the mountain?
- Why doesn't the fish understand the effort all the animals have made to reach the moon?
- Is the moon really on the sea or is it just a its reflection on the water?

With the help of these last questions the teachers will guide the conversation so that the pupils become aware that perspective can affect our interpretation of the real world around us.

6. ANIMAL DREAMS

(Interactive Skills, Emotional Identification/Expression, Self-Control, Universal Values and Creativity)

The story tells us that the animals “snuggled together to sleep” that night. Each animal dreamt about the thing it liked most. Each pupil will be asked to choose the thing they would most like to dream about and to describe and draw what the dream would be like.



AFTER READING

1. PICTURE OR WORD?

[Interactive Skills, Assertive Opposition Skills and Creativity]

The teacher will divide the class into groups of 3 or 4 pupils and will ask them to think about the following questions:

- Which are more important in A Taste of the Moon, pictures or words?
- Which take up more room in the double and single pages of the story: words or pictures?
- Would it be possible to understand this story if we only read the pictures and left out the words? Would it be the same, or would we lose important information?

Lastly, each group will provide an example of where words and pictures work together to create meaning in the picture book.

"Climb onto my back, and we'll touch the moon."

The moon saw the mouse, and thought: "I'm sure that such a tiny animal can't catch me."

And as it was starting to get bored with the game, the moon stayed just where it was.

Then, the mouse climbed up onto the tortoise,

the elephant,

the giraffe,

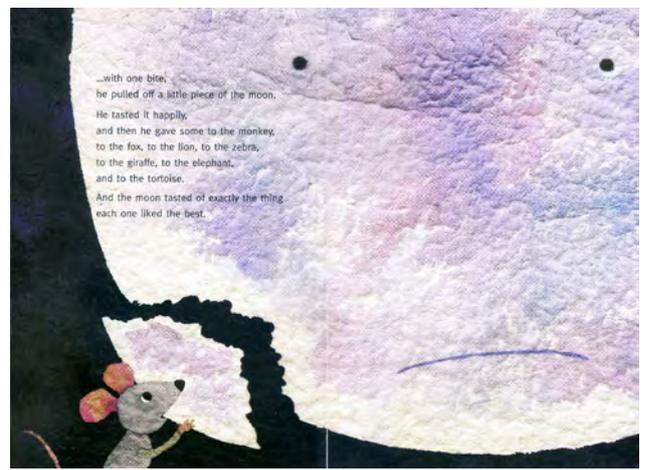
the zebra,

the lion,

the fox,

and the monkey,

and...



The teacher will draw pupils' attention to the way the black nocturnal backgrounds of the illustrations contrast with the white backgrounds set aside for the pages of text. Then the teacher gives each group a double page of the picture book and asks them to draw a background on pages which do not have one – like the double page shown below for example. This might be a good time to speak about emotions based on the moon's facial expressions. The teacher could ask pupils to dramatize several expressions saying: What does your face look like when...?

"If you climb up onto my back, I'm sure we can get closer to it,"

The moon was beginning to enjoy the game, and moved away a little more. The zebra stretched and stretched and far as she could, but she couldn't reach the moon either.

And so she called the lion.



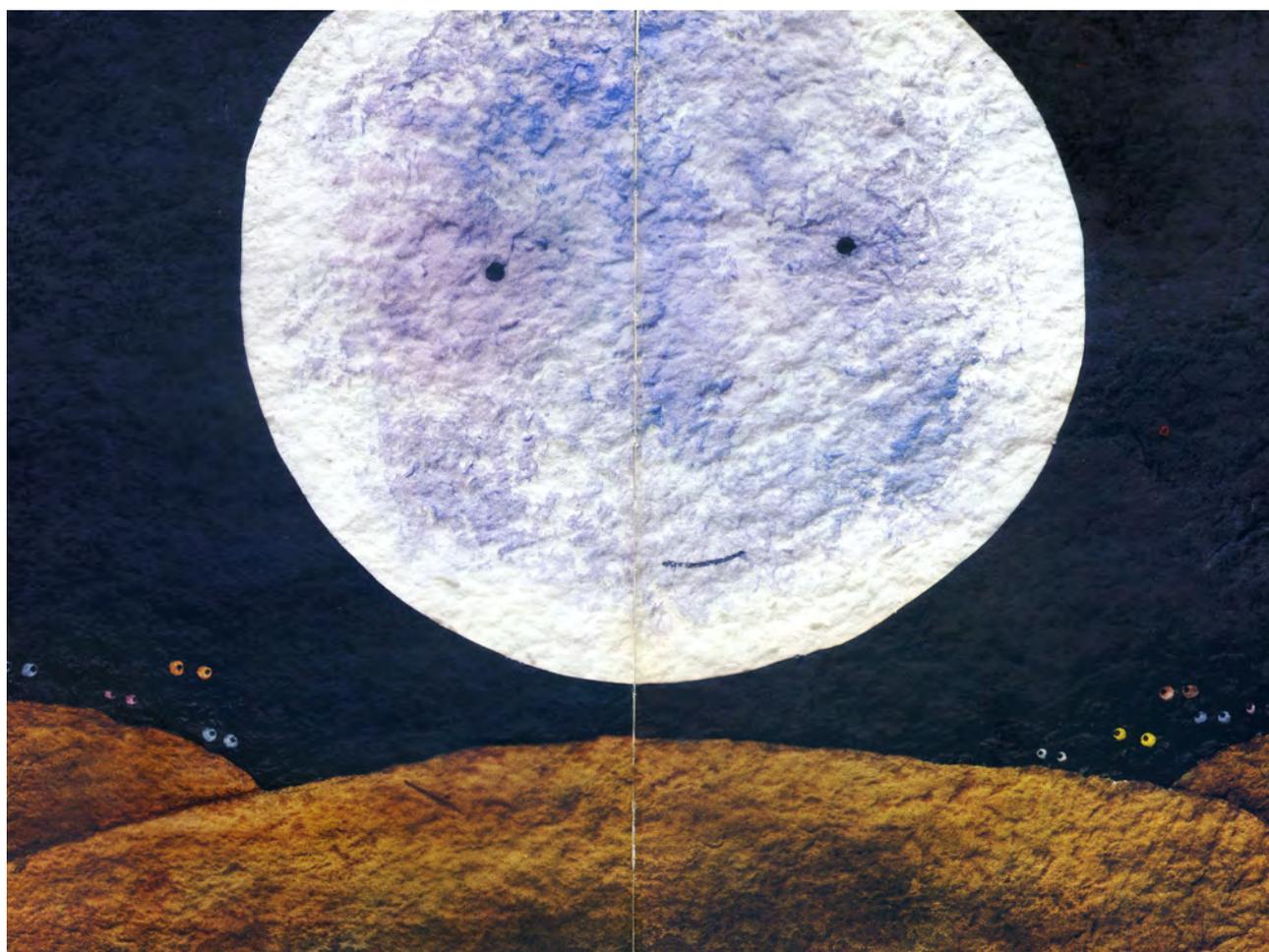


2. HIDDEN CLUES

(Interactive Skills, Self-Affirmation Skills, Universal Values and Creativity)

The teacher will draw the pupils' attention to the book's first double page illustration, in which the moon appears above a mountain. On the left and right of the mountain some pairs of eyes can be seen. The teacher will ask the class: who do you think the eyes drawn on either side of the mountain belong to? Evidently, the children will quickly reach the conclusion that they belong to the animals depicted in the story. The children must try to guess which pair of eyes belongs to each of the animals shown. One possible response is that the eyes belong to animals which have appeared in the story according to their order of appearance: firstly, on the far left side of the page, one might identify the eyes of the tortoise, which was the first animal to climb the mountain; the second pair of eyes, rose coloured, might belong to the second animal, the elephant: and so on successively until the mouse is reached, whose eyes are located in last place, at the far right side of the second double page.

To bring the activity to an end the teacher asks pupils to draw one of their companions, but only the part they like most of that person (eyes, head, face, hands, etc.) and to explain to the rest of the class their choice and discuss together whether they see themselves like that or differently.





3. ANIMAL POSTERS

(Interactive Skills, Self-Affirmation Skills and Creativity)

The teacher will divide the class into groups. Each group will cut out an animal and colour it using traditional paints or gouache. Another group will colour the moon and another the mountain. When they are finished they will place the coloured cut-outs on the wall, on one of the Centre's advertising boards, according to the order of appearance of the animals in the story and continue in this fashion until the animals' attain their objective. Templates similar to the ones shown in Appendix 2 may be used to make this mural. The templates can contain more artistic details according to the cognitive level and the age of the pupils at whom the story is aimed.

4. ROLE-PLAYING

(Empathy, Emotional Identification/Expression, Universal Values, Creativity and Interactive Skills)

The teacher will provide the class with various masks of the animals featured in the story.² The children will have to cut out the masks, colour them and attach a piece of elastic to them so they will stay on their heads. Once they have finished the artistic part, the mediator will ask the group to act out the story narrated in the book using the masks and a drawing of the moon which, hanging from a string, will move away from the animal trying to reach it in the same way described in *A Taste of the Moon*. In the last scene, blue coloured card can be used to depict the sea.

Several versions of the story will be performed. Either the teacher or one of the pupils will play the part of the narrator. In the first version, the pupils will only act out what their characters do when the narrator mentions them.

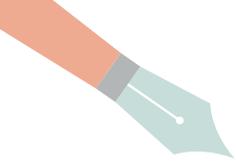
In the second version, now that the children are familiar with the story and its repetitive structure they may, with their teacher's help, transform part of the story and even add things to it, like new characters, by following this script:

*From up here the moon is closer. I'm going to touch it.
Oh dear! I can't reach it. I'm going to call on... (mention the next animal).
(Name of the next animal), if you climb onto my back, maybe we can reach the moon.
Alright, I'll climb onto you.
Oh dear! We can't reach it!*

Each time a new character appears, the children not directly taking part in the performance have to call out the name of the corresponding animal, for example, "Zebra, zebra!"

These versions can vary according to the age of pupils. However, one aspect that should be maintained in order to respect the repetitive structure of the story, is the narrator directing the story and introducing the animals as they appear in it.

² The mediator can find lots of web sites which provide free templates for animal masks, such as <http://rosafernandezsala-mancainfantil.blogspot.com.es/2012/10/caretas-de-animales-para-colorear-e.html>



5. NEITHER A “YES” NOR A “NO”

(Empathy, Emotional Identification/Expression and Creativity)

Pupils will be asked to continue the story and to find more animals to help the tortoise in the mission to reach the moon. Each of them will think of an animal whose name they will secretly write down on a piece of paper. One by one, pupils will go to the centre of the class and the rest of the group has to ask questions to guess the identity of the animal. The pupils can only answer “yes” or “no” to the questions, explaining his or her choice of animal to the rest of the group at the end of the activity.

6. TOPSY-TURVY WORLD

(Empathy, Emotional Identification/Expression, Creativity and Interactive Skills)

The story ends with the fish saying: “Can’t anyone see in the water, right here, is another moon that’s much closer?” Participants will be asked to make up a new story, using the structure of *A Taste of the Moon*, in which sea animals want to reach the moon. To do this, pupils must decide which sea animals will appear, and they must organize them by size and adapt the story to the new setting.

7. I LIKE THE MOON

(Empathy, Emotional Identification/Expression and Creativity)

In the story when all the animals succeed in eating a piece of the moon, the narrator tells us “the moon tasted exactly like the thing that each of them liked best”. The teacher will ask children what it was that each animal liked best and then will ask them to guess what the moon would smell, sound, look and feel like and to describe how they would feel with the piece of the moon in their hands and what they would do with it.

8. ASK ME FOR THE MOON

(Empathy, Emotional Identification/Expression, Creativity and Interactive Skills)

In the picture book the animals go to great efforts to reach the moon, to achieve something that is physically impossible. The teacher will ask the pupils, divided into groups of 3 or 4 members, to think of challenges that seem impossible to achieve and to invent a way, even if it seems make-believe, of doing it. Once they have discussed the options suggested by the members of each group, they choose the one they consider most original and write it down so it can subsequently be read and shared with the rest of their companions. The importance of team work will be stressed at all times, as will values such as collaboration, companionship and cooperation.

9. THE STAR IS BATHING

(Emotional Identification/Expression and Creativity)

The teacher will read pupils the following song by Federico Muelas:

In the water from the stream
The star is bathing.
- Bathe, star, in the sea.
- No, because the shells at the bottom
Might carry me away
- Bathe, star, in the river.
- I won't bathe in the river,
Because the reeds are fishing
Tears for the dew.

Taking this poem as their point of departure, the teacher asks pupils to make some changes to it: to change the word “star” for “moon” and to substitute lines 5, 8 and 9 for others of their own making. Once they have completed these changes, they will read the new poems to the class. After the activity, the teacher will try to boost the authors’ empathy, asking them how they felt during the creative process, if they found it difficult to do, where they found their inspiration, etc.

10. MORE OF THE MOON

(Interactive Skills, Self-Control, Universal Values and Creativity)

The teacher will ask pupils if they know any tales in which the characters are animals and if they have a personal favourite of this type of tale. The pupils will intervene by presenting their contributions, always respecting each other’s turn to speak. At the end, the teacher will read the tale *Un poquito más* (2004) written by Yanitzia Canetti and illustrated by Ángeles Peinador. The tale relates the story of an elephant that swings on a branch, a sensational elephant that ended up in a complicated situation when it was unable to get up after a fall. Several animals come to help it: a zebra, a monkey, a camel, a hippopotamus and a penguin. All to no avail however, until a small ant, the most insignificant animal of all, helps the whole group to raise the elephant. Finally, after a few failed attempts, they manage to fulfil their objective thanks to their spirit of cooperation. After reading the tale, the mediator will ask the following question: Are there any similarities between the stories *A Taste of the Moon* and *A Little More*? The children should start to discuss this topic and afterwards write down the similarities and differences they have found between the two stories.

4 | FURTHER READING AND INFORMATION

Reading

Canetti, Yanitzia and Ángeles Peinador (2004). *Un poquito más* [A little More]. León: Everest.

Michels, Tilde and Michl Reinhard (1989). *¿Quién llama de noche en la puerta de Iván?* [Who Knocks on Ivan's Door in the Night]. Barcelona: Juventud.

Balzola, Asun (1990). *Munia y la luna* [Munia and the Moon]. Barcelona: Destino

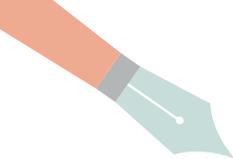
Vargas Llosa (2010). *Fonchito y la luna* [Fonchito and the Moon]. Madrid: Alfaguara.

For more information

CRA (Centro de Recursos para el Aprendizaje) (2006). *Ver para leer. Acercándonos al libro álbum* [Seeing is Reading. How to Approach Picture Books]. Chile: Ministry of Education.

Zaparaín, Fernando and Luis D. González (2010). *Cruces de caminos. Álbumes ilustrados: Construcción y lectura* [Crossroads. Picture Books: Construction and reading]. Cuenca: Ediciones de la UCLM and the University of Valladolid.





APPENDICES

Appendix 1. Flashcards of food and animals



©Warren Photographic

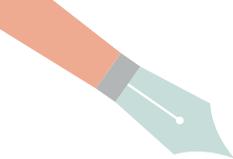


©Warren Photographic

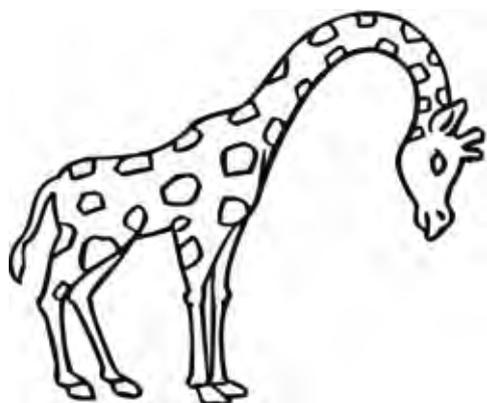
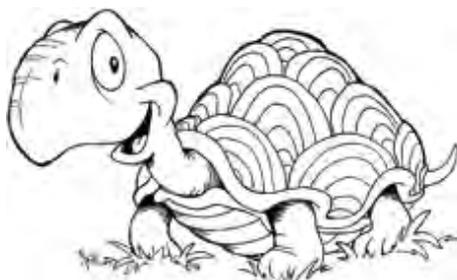


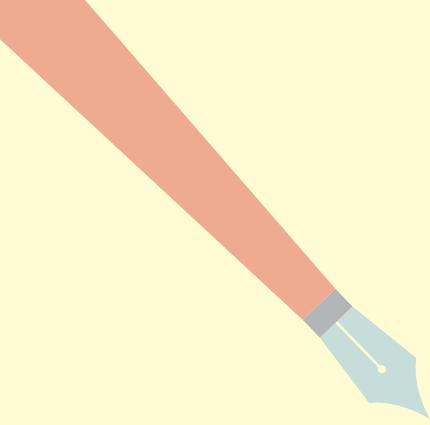
©Warren Photographic





Appendix 2. "Animal posters"





El bandido Saltodemata

Otfried Preussler

GUÍA DE LECTURA



FUNDACIÓN
BOTÍN

Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía e identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Santiago Yubero, Elisa Larrañaga y Sandra Sánchez

Diseño y maquetación

Tres DG / Fernando Riancho

Edición

Fundación Botín 2015

Pedruca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Ottfried Preussler

Índice

0 Presentación	91
1 Introducción	92
2 El autor y su obra	95
3 Actividades	96
Antes de la lectura	96
1. Entre bandidos anda el juego	96
2. Autobiografía del bandido Saltodemata	96
3. Apodos e hipocorísticos	97
Durante la lectura	98
1. ¡Venga acá ese molinillo!	98
2. El plan	99
3. No te olvides	99
4. No somos tontos	99
5. El falso camino	100
6. Un buen disfraz	100
7. Dichos y hechos	101
8. La biblioteca del mago	101
9. ¡Buenas noches!	101
10. Nosedonde	102
11. Alegrías y tristezas	102
12. En la despensa	102
13. Relatar con pelos y señales	103
14. Luna, lunera	103
15. Por arte de magia	103
16. Carta a los lectores	104
17. Rompe-resumen	104
18. El hada Amarilís	105
19. El tercer deseo	105
20. La canción de la abuela	106
Después de la lectura	107
1. ¡Que viene Saltodemata!	107
2. El noticiero	107
3. Nuevas aventuras del bandido Saltodemata	107
Actividades complementarias	108
1. Los naipes se van de marcha	108
2. Sueños	108
4 Fichas	109

O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al mediador su labor en relación con el proceso de leer. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la animación lectora y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas afectivo-emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumno.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incrementalmente su desarrollo personal y, en este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionar todo ello con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.



La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, empatía, expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de “Antes de la lectura”. A continuación “Durante la lectura” se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura de los capítulos del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con el texto y responden al desarrollo afectivo-emocional, cognitivo y social de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en “Después de la lectura” se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar reforzar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal y social y este es el fin de las actividades que se proponen.

1 | INTRODUCCIÓN: *literatura, desarrollo personal, social y de la creatividad*

Los libros son un vehículo excelente para conocer y entender el mundo. El hecho de que exista una estrecha relación entre la lectura y los procesos de socialización nos permite creer en su poder educador; en el sentido de que facilitan la asimilación de las normas, las creencias y los valores respetados por la comunidad. La lectura es, a su vez una fuente de acercamiento continuo a la información, al entretenimiento y a la estética y, además, es una excelente herramienta para promover el desarrollo emocional y social.

A partir de la lectura, el lector puede identificarse con los personajes y las situaciones que transcurren en el relato y convertirlas en experiencias vicarias, con capacidad para orientar sus emociones y sus comportamientos. El poder de los textos para hacer vivir al lector emociones, para presentarle distintas situaciones y comportamientos e, incluso, para acercarle a sus miedos e inquietudes, convierte a la lectura en un instrumento privilegiado para ayudar en el proceso de su desarrollo personal.

La literatura refuerza la relación entre los niños y la sociedad. Identificando los distintos aspectos representados en una obra se pueden establecer enlaces entre esas representaciones y el mundo que les rodea. Entendemos que la literatura cumple una función socializadora y de transmisión de valores, porque habla y reflexiona sobre la vida a través de los protagonistas de las historias. La lectura puede movilizar los sentimientos del lector, sus recuerdos, sus emociones y nuevas ideas que incrementan su crecimiento personal.

La lectura literaria implica el ejercicio de la inteligencia, la libertad, la imaginación y la creatividad del lector. Además de todo eso, que coloca a la literatura (sea poesía, sea narrativa) en la esfera de lo privado, la literatura forma parte también del ámbito de lo público, pues permite que los lectores adquieran un compromiso ético y participen con la imaginación y con las emociones en las vidas de otros.

Por otra parte, sabemos que la lectura es una actividad cognitiva compleja. Con la realización de inferencias cognitivas a partir del texto se pone en marcha el proceso de comprensión lectora. Los personajes, reales o de ficción, ayudan al niño a conocer el mundo y a construir su propio universo de habilidades personales y sociales. Cuando ponemos en contacto el texto con nuestra vida, con nuestra experiencia y con nuestro conocimiento es cuando podemos hablar de la lectura como experiencia de aprendizaje. Por ello, la experiencia lectora puede favorecer la construcción de modelos básicos de estilos de vida. En este sentido, esta guía de lectura pretende reforzar el hábito de leer y facilitar en los niños su desarrollo afectivo y emocional.

Además, el profesor encontrará que cada una de las actividades propuestas trabaja alguna de las variables del programa **Educación Responsable** de la Fundación Botín, como puede verse de manera resumida en el siguiente cuadro:



	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	1. Entre bandidos anda el juego	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Valores universales
	2. Autobiografía del bandido Saltodemata	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción
	3. Apodos e hipocorísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Identificación/expresión emocional • Habilidades de autoafirmación
DURANTE	1. Venga acá ese molinillo!	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción • Creatividad
	2. El plan	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Valores universales • Habilidades de oposición asertiva • Creatividad
	3. No te olvides	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Autocontrol • Habilidades de autoafirmación
	4. No somos tontos	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Habilidades de autoafirmación
	5. El falso camino	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Toma de decisiones responsable • Valores universales
	6. Un buen disfraz	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Autocontrol • Creatividad • Habilidades de autoafirmación
	7. Dichos y hechos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Valores universales
	8. La biblioteca del mago	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad
	9. ¡Buenas noches!	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Valores universales
	10. Nosedonde	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción • Creatividad

	ACTIVIDAD	VARIABLES
DURANTE	11. Alegrías y tristezas	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Autocontrol
	12. En la despensa	<ul style="list-style-type: none"> • Actitudes positivas hacia la salud
	13. Relatar con pelos y señales	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Autocontrol • Creatividad
	14. Luna, lunera...	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad • Habilidades de autoafirmación
	15. Por arte de magia	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de autoafirmación • Habilidades de interacción • Creatividad
	16. Carta a los lectores	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación
	17. Rompe-resumen	<ul style="list-style-type: none"> • Valores universales • Habilidades de interacción • Creatividad
	18. El hada Amarilís	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción • Valores universales
	19. El tercer deseo	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Valores universales • Toma de decisiones responsable
	20. La canción de la abuela	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Creatividad
DESPUÉS	1. ¡Que viene Saltodemata!	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Valores universales
	2. El noticiero	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad
	3. Nuevas aventuras del bandido Saltodemata	<ul style="list-style-type: none"> • Autocontrol • Habilidades de oposición asertiva • Creatividad
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	1. Los naipes se van de marcha	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad
	2. Sueños	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Identificación/expresión emocional • Actitudes positivas hacia la salud

2 | EL AUTORY SU OBRA

Otfried Preussler

Otfried Preussler es uno de los más prestigiosos autores de libros infantiles en lengua alemana. Nació en la ciudad de Reichenberg, en la región de Bohemia (República Checa) en 1923; y falleció el 18 de febrero de 2013, en la localidad alemana de Prien am Chiemsee. Sus padres eran maestros y unos apasionados de las narraciones orales de la zona, que recopilaban y transcribían para su conservación. Recién acabado el bachillerato Preussler fue reclutado en las fuerzas armadas alemanas para combatir en la Segunda Guerra Mundial. Aunque logró sobrevivir, a los 21 años fue hecho prisionero por los rusos en el Frente Oriental. Pasó cinco años en un campo de prisioneros soviético en Tartaristán. Tras su liberación en 1949, tuvo la suerte de encontrar en el pueblo bávaro de Rosenheim a sus familiares desplazados.

En 1953 Preussler comenzó la carrera de Pedagogía. Tras terminar sus estudios ejerció como maestro de primaria durante algunos años. Su afición por escribir e ilustrar historias para niños fue aumentando hasta que en 1956 publicara su primera obra: *“El pequeño hombre de agua”*. A partir de ese momento dedicó gran parte de su tiempo a escribir literatura y en 1970 dejó la escuela para dedicarse por entero a la profesión de escritor. Publicó un total de 32 obras a lo largo de su carrera. Sus personajes más populares son los que protagonizan *“El bandido Saltodemata”* (Noguer, 1968), que tienen su continuidad en *“Nuevas Aventuras del bandido Saltodemata”* (Noguer, 1976) y *“El bandido Saltodemata y la bola de cristal”* (Noguer, 1976); además de *“La pequeña bruja”* (Noguer, 1977); *“El pequeño fantasma”* (Noguer, 1969); *“Tomás Espantapájaros”* (Alfaguara, 1981); *“Las aventuras de Vania el forzado”* (SM, 1980); y el héroe de *“Krabat y el molino del diablo”* (Noguer, 1987).

Las historias creadas por Otfried Preussler destacan por la importante carga de humor y de fantasía con las que están descritos sus personajes y las situaciones que estos viven. Sus obras han sido traducidas a más de 55 idiomas, habiendo obtenido dos veces el más importante premio de Literatura Infantil que se concede en Alemania, el *Deutscher Jugendbuchpreis*. Su obra completa fue premiada con la Mención Honorífica como Autor Altamente Recomendado del Premio Hans Christian Andersen en 1972. Además de novelista, Otfried Preussler escribió obras teatrales, guiones de programas radiofónicos para niños e, incluso, ejerció como traductor.

Las extraordinarias y sorprendentes aventuras de *“El bandido Saltodemata”* se publicaron en alemán por primera vez en 1962, ya con los dibujos en blanco y negro del ilustrador alemán Franz Josef Tripp que completan una divertida historia, cargada de humor y situaciones asombrosas.

3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

El objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acortar la distancia entre los niños y los libros. Se ha de establecer una relación satisfactoria de acercamiento a la lectura, que despierte interés por su contenido. Esta relación emocional es la clave de la motivación por leer y construir el hábito lector. Sin olvidar, que los libros esperan a la imaginación del lector para cobrar vida.

En este apartado se proponen tres actividades, que pueden desarrollarse en una o dos sesiones. En ellas, tal y como aparece al principio de la actividad, se trata de promover una serie de competencias personales y sociales (autoestima, empatía, identificación/expresión emocional y valores universales, entre otras). Son solo propuestas y debe ser el propio educador el que seleccione y marque su temporalización de acuerdo a las características de sus alumnos.

1. ENTRE BANDIDOS ANDA EL JUEGO

(Empatía, toma de decisiones responsable y valores universales)

El libro que vamos a leer se titula: “*El bandido Saltodemata*”. En su contracubierta se habla de la historia de este bandido astuto que, además, es amigo de un perverso mago llamado Petrosilio Atenazador. La fechoría con la que comienza la aventura de este libro es un robo y para resolverlo unos niños, junto al sargento Matamicrobios, tratarán de capturar al bandido. El educador, si le parece interesante, puede comenzar leyendo la contracubierta del libro a sus alumnos.

Esta primera actividad la enfocamos en relación con otros bandidos de la historia. ¿Cuáles conocemos? Podemos preguntar a los alumnos y comentar qué saben de ellos. Uno de los bandidos más famosos fue Robín Hood, ¿qué sabemos de este bandido?, ¿en qué época vivió?, ¿dónde vivía?, ¿qué hacía con lo que robaba?, ¿apoyarían ellos a Robín Hood?,..., ¿se trata de un personaje real? Este puede ser un buen momento para hablar de historia y de la idea de justicia social que entendía Robín Hood.

Existen distintas ediciones de libros sobre este personaje, uno de ellos es: “Robin Hood”. Adaptación de Gerónimo Stilton; texto original de Alejandro Dumas; ilustraciones de Elisabetta Giulivi y otros. Barcelona: Destino, 2012.

En cuanto a las películas que se han realizado sobre este personaje, una versión clásica es: “Robin Hood de los bosques”, dirigida por Michael Curtiz y William Keighley e interpretada por Errol Flynn, Olivia de Havilland y Basil Rathbone. Madrid: Warner Home Video Española, 2003; y una más reciente es: “Robin Hood”, dirigida por Ridley Scott y protagonizada por Russell Crowe. Madrid: Universal Pictures Iberia, 2010.

2. AUTOBIOGRAFÍA DEL BANDIDO SALTODEMATA

(Autoestima, empatía, identificación/expresión emocional y habilidades de interacción)

No conocemos el verdadero rostro de Saltodemata, pero él mismo nos cuenta cómo es en su autobiografía (FICHA 1).

Una vez leída la autobiografía, se pueden comentar en grupo algunas de las características personales (físicas y de carácter) del bandido. Después, que cada uno de los alumnos intente hacer la suya, porque es interesante que los alumnos se conozcan entre sí y conozcan los detalles que sus compañeros quie-



ran contarles. Además, como juego, aunque la autobiografía debe ser real se puede introducir algún pequeño detalle ficticio para ver si los demás lo descubren.

3. APODOS E HIPOCORÍSTICOS

(Autoestima, identificación/expresión emocional y habilidades de autoafirmación)

Los personajes de este libro son un sargento listo y hábil, el sargento Matamicrobios; un malvado ladrón, el bandido Saltodemata; un perverso mago, Petrosillo Atenizador; y dos valientes chicos, Jaimito y Pepe.

Los tres primeros son apodos. Un apodo es, según el diccionario de la Real Academia, un “nombre que suele darse a una persona, tomado de sus defectos corporales o de alguna otra circunstancia que lo caracteriza”. El sargento se llama Matamicrobios porque acaba con todos los malos; Saltodemata recibe este nombre porque ataca a sus víctimas escondiéndose detrás de las matas y saliendo por sorpresa; como se puede imaginar, Atenizador se llama así porque atormenta y hace sufrir con su magia. Los apodos también pueden emplearse para ridiculizar a alguien. Como se verá durante la lectura del libro, Jaimito para burlarse del mago le llama de diferentes maneras: Avasallador, Acoceador, Abrumador.

Los hipocorísticos son las formas familiares y/o afectuosas de los nombres propios. Por ejemplo, Jaimito es el diminutivo de Jaime, Pepe de José o Santi de Santiago.

Cada alumno debe identificar su hipocorístico, si lo tiene, y el de sus amigos o el de algún miembro de su familia. También se puede hablar del tema de los apodos y ver si conocemos alguno, analizando si procede de alguna característica física, de carácter o de comportamiento. Debemos tener cuidado con los apodos porque, en ocasiones, son negativos y pueden molestar a la persona.



DURANTE LA LECTURA

Seguro que las actividades iniciales han despertado nuestro interés y ahora estamos en disposición de iniciar la lectura. Vamos a comenzar “*El bandido Saltodemata*” y pronto formaremos parte de las mismas aventuras que sus protagonistas.

Hemos estructurado el recorrido del libro en distintas partes, siguiendo prácticamente cada uno de los capítulos. Estas partes se corresponden con sesiones y para cada una de ellas proponemos distintas actividades. Primero leemos un fragmento de la lectura y luego, en grupo y de forma lúdica, reflexionaremos sobre las cuestiones que se plantean a partir de la lectura. Como ya hemos dicho, las actividades solo son propuestas y es el propio educador el que debe seleccionar y temporalizar las sesiones teniendo en cuenta las características de sus alumnos.

“El hombre de los siete cuchillos” (Leer desde la página 7 a la 11)

1. ¡VENGA ACÁ ESE MOLINILLO!

(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)

En este primer capítulo tiene lugar el suceso que va a desencadenar toda la historia. Nuestra propuesta es reconstruir la escena a partir de un recortable. Para ello hemos preparado una ficha (FICHA 2) donde cada alumno puede recortar con tijeras a los personajes y situarlos en el lugar donde se indica. Si se quiere se pueden colorear los personajes y el paisaje. La preparación del recortable puede hacerse, incluso, antes de leer el capítulo.

Una vez leído el texto, la actividad que proponemos consiste en que, por parejas, los alumnos hagan de bandidos y de abuelas para representar el momento del robo del molinillo de café. Es importante que representen las emociones de la abuela y del bandido. Por ejemplo, la abuela primero se sorprendió, pero cuando se dio cuenta que era Saltodemata le entró miedo, temblaba, se quedó blanca de la impresión, estaba desconcertada, inquieta,... al final dio un grito y se desmayó. A partir del texto original, cada pareja puede ampliar el diálogo. Debemos tener en cuenta que para la mejor comprensión de esta lectura conviene que los alumnos conozcan lo que es un molinillo de café o unos quevedos, y el significado de palabras como: hirsuta, ganchuda o chambergo.

Aprovechando la elaboración de la ficha recortable, podríamos mostrarles a los alumnos algunos libros editados en formato pop-up y explicarles en qué consisten. Se trata de ediciones que juegan con diferentes técnicas propias de la ingeniería del papel, que van desde el uso de solapas, pestañas y tiras móviles, hasta la representación de escenas tridimensionales. Destacan por su originalidad y complejidad ediciones de libros clásicos como *El principito* (Salamandra, 2009), *Alicia en el País de las maravillas* (Kókinos, 2006) y *Charlie y la fábrica de chocolate* (Cobel, 2011). El éxito de estos libros ha aumentado notablemente su popularidad, encontrando videos que muestran su funcionamiento en Youtube.

- *Alicia en el país de las maravillas*: <http://www.youtube.com/watch?v=vYIreWXPrgM>
- *El principito*: http://www.youtube.com/watch?v=DxgxtwL_oVs
- *Charlie y la fábrica de chocolate*: <http://www.youtube.com/watch?v=IsQiQEbRKfE>

“En auxilio de la policía” (Leer de la página 12 a la 17)**2. EL PLAN**

(Empatía, toma de decisiones responsable, valores universales, habilidades de oposición asertiva y creatividad)

Jaimito y Pepe han encontrado a la abuela desmayada sobre el césped. Cuando la abuela recobró el conocimiento les contó lo ocurrido, le habían robado el molinillo. El Sargento Matamicrobios, celoso de su deber, se impuso la tarea de atrapar al bandido Saltodemata. Los niños han decidido ayudar a la policía a capturar al bandido; pero, para ello, quieren idear un plan. ¿Sabéis en qué consiste?... Es ingenioso, pero no lo contaremos porque lo vamos a leer en el capítulo siguiente.

Ahora podemos pensar que somos Jaimito y Pepe, y queremos capturar al bandido. Los alumnos pueden reunirse en pequeños grupos para trazar su plan para capturar al bandido, pero tendrá que ser ingenioso porque el bandido no se dejará cazar fácilmente. A la hora de elaborar el plan, podemos seguir una estrategia de resolución de conflictos: delimitar el problema, marcar el objetivo, realizar las propuestas posibles para solucionar el problema y seleccionar una de ellas por consenso, reflexionando entre todos sobre sus costes y beneficios.

“¡Ojo, oro!” (Leer de la página 18 a la 22)**3. NO TE OLVIDES**

(Empatía, identificación/expresión emocional, autocontrol y habilidades de autoafirmación)

En este capítulo los chicos trazan su plan, que consiste en engañar al bandido con un cajón lleno de arena en el que pone: “¡Ojo, oro!”. Para que el plan funcione tienen que dejar escapar la arena y que esta deje un rastro hasta la guarida del bandido. Así podrán seguirle. La clave es no olvidar sacar el palillo de la caja antes de salir corriendo. Para no olvidarlo, Jaimito se hace un enorme nudo en el pañuelo.

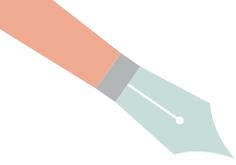
A veces nos olvidamos de lo que tenemos que hacer. Algunas de esas cosas son importantes y otras no lo son tanto. Entre ellas está, por supuesto, mostrar cariño y agradecimiento a las personas que queremos y a las que nos ayudan. Lo curioso es que muchas veces olvidamos las mismas cuestiones una y otra vez, sin hacer nada para remediarlo. ¿Qué se nos suele olvidar?, ¿qué podemos hacer para que no ocurra?, ¿qué consecuencias tienen nuestros olvidos en nosotros mismos y en los demás?, ¿cómo podemos solucionarlo? Esta es una buena situación para hablar de todo esto y de las estrategias que existen para tratar de que no olvidemos, al menos, nuestras obligaciones.

“Mala suerte” (Leer de la página 23 a la 28)**4. NO SOMOS TONTOS**

(Autoestima y habilidades de autoafirmación)

En el texto que acabamos de leer Saltodemata les roba el cajón a Jaimito y Pepe, pero descubre que dentro solo hay arena y se da cuenta de que han tratado de engañarle. Cuando lo descubre grita enfurecido: “¡Me han engañado! ¡Me creen tonto!”.

Nosotros no somos tontos o ¿lo somos? Podemos preguntarnos y reflexionar entre todos por qué no somos tontos e intentar buscar las razones que lo justifican. No somos tontos porque compramos en las rebajas, porque tratamos de engañar a otros, porque sabemos cuándo tratan de engañarnos, porque no nos dejamos engañar por las cosas fáciles y superficiales, porque solemos elegir lo que nos be-



neficia y nos ayuda a ser mejores o porque sabemos rechazar lo que nos perjudica. Al final podemos hacer una lista consensuada con las cosas que nos mejoran y las que pueden perjudicarnos.

“Lo principal es ir bien disfrazado” (Leer de la página 29 a la 33)

5. EL FALSO CAMINO

(Identificación/expresión emocional, toma de decisiones responsable y valores universales)

El bandido se ha dado cuenta de que Jaimito y Pepe le han engañado y está bastante enfadado. Puede ser interesante reflexionar sobre lo que nos enfada a nosotros y cómo nos sentimos cuando estamos enfadados, que pensamientos se activan y qué reacciones se producen.

Saltodemata ha decidido ser él quien engañe a los muchachos para capturarlos y trazará un plan que consiste en hacer caminos falsos. En la FICHA 3 hemos construido un laberinto para que los alumnos lo resuelvan. ¿Somos capaces de encontrar el camino que lleva a los dos niños hasta la guarida de Saltodemata? Además de realizar el laberinto que proponemos, cada alumno puede crear uno y ofrecerlo a alguno de sus compañeros para que lo resuelva. También sería interesante establecer un coloquio en el que se hable de la necesidad de elegir bien los caminos para conseguir nuestras metas (el esfuerzo para aprender, la comprensión para conseguir amigos,...).

“Un tiro de pimienta” (Leer de la página 34 a la 37)

6. UN BUEN DISFRAZ

(Autoestima, autocontrol, creatividad y habilidades de autoafirmación)

Ya hemos leído que Jaimito y Pepe para disfrazarse y tratar de conseguir que el bandido Saltodemata les confunda, intercambian sus gorros. Cuando nos disfrazamos nosotros, ¿para qué utilizamos el disfraz? Es una pregunta que puede tener respuestas muy interesantes, que nos pueden llevar incluso a cuestionarnos si estamos a gusto con quiénes somos o si queremos ser otras personas. Un disfraz puede servir para divertirnos, pero disfrazar nuestros problemas o nuestros defectos no es una solución. Si queremos cambiar algo, debemos intentarlo y esforzarnos para ello. Podemos motivar un coloquio entre todos los alumnos para hablar sobre este tema.

Además, en esta actividad proponemos realizar un juego que consiste en relacionar adivinanzas con colores. Al resolver las adivinanzas conoceremos el color de cada prenda con la que va vestido Pepe (FICHA 4). No están todas las adivinanzas y, por lo tanto, tampoco todos los colores. Los alumnos tendrán que crear sus propias adivinanzas para terminar de vestir al personaje.

Para construir las adivinanzas podemos utilizar la técnica que nos propone G. Rodari en su “Gramática de la fantasía” (Barcelona: Planeta, 2007). En el capítulo “Construcción de una adivinanza” (pp. 67-70) este autor propone los siguientes pasos: Extrañamiento (definir el objeto como si lo viésemos por primera vez); Asociación y comparación (la definición nos debe permitir crear imágenes abiertas a otros significados) y Metáfora final (definición metafórica del objeto). Para terminar, aunque Rodari no lo considera indispensable, es conveniente darle una forma atrayente a la definición misteriosa y por eso, a menudo, las adivinanzas se formulan en versos.



“Tristes perspectivas” (Leer de la página 38 a la 42)**7. DICHOS Y HECHOS**

(Identificación/expresión emocional y valores universales)

En este capítulo el bandido Saltodemata captura a los dos niños y decide dónde enviarlos. A uno lo mandará junto a su viejo amigo el gran mago Petrosilio Atenazador y el otro se quedará con él, encadenado en su guarida. Será su criado y “trabajará como un negro”. La actividad que proponemos tiene que ver con esas expresiones como la que utiliza el bandido y que, en ocasiones, no son adecuadas o están en desuso. Algunas se utilizan con cierta frecuencia, pero realmente puede que no sepamos qué significan y cuál es su origen. Sería interesante que busquemos algunas más y reflexionemos sobre ellas: lloras como una niña, pareces un gitano, te engañan como a un chino,... Todas estas expresiones encierran estereotipos y prejuicios hacia diferentes grupos, que se consideran inferiores: las mujeres, los gitanos, los inmigrantes. Sería interesante trabajar el análisis de las distintas expresiones y valorar cómo pueden llegar a sentirse los miembros de esos grupos ante estas expresiones.

“Petrosilio Atenazador” (Leer de la página 43 a la 50)**8. LA BIBLIOTECA DEL MAGO**

(Habilidades de interacción y creatividad)

Uno de los detalles que más llama la atención en este capítulo que hemos leído es la biblioteca de Petrosilio Atenazador y, desde luego, también su llamativa forma de vestir. Fijándonos en la ilustración de la página 47 del libro podemos hacer varios juegos vinculados con nuestra capacidad de observación. Un juego relacionado con la observación de la sala y de los personajes podría consistir en que cada uno haga preguntas a sus compañeros sobre algunos de los objetos que se ven en la biblioteca del mago. Preguntas como: ¿cuántos animales tiene el estudio?, ¿cuántos libros hay encima de la estantería del bandido? o ¿cuántos ojos tiene dibujados el sombrero del mago?... La biblioteca tiene muchos libros y nosotros podemos intentar también ponerles un título a alguno de ellos. Desde luego, los títulos han de estar relacionados con la magia y no estaría nada mal inventar y contar de lo que tratan.

“Una aventura nocturna” (Leer de la página 51 a la 56)**9. ¡BUENAS NOCHES!**

(Empatía y valores universales)

Jaimito se pasaba todo el día en el castillo de Petrosilio Atenazador pelando docenas y docenas de patatas, porque al mago le encantaban. Además de pelar patatas, Petrosilio le hacía serrar, cortar, apilar, remover, moler, encender, limpiar y fregar. Realmente, el chico hacía todas las tareas domésticas del castillo y, además, aunque estaba muy cansado, el mago le hacía dormir sobre un gran saco de paja. Seguro que no os parece justo lo que Atenazador hace con Jaimito.

En nuestras casas también hay tareas domésticas y es necesario que todos colaboremos para que no sea una sola persona la que realiza todo el trabajo. Además, es frecuente que sean las madres las que cargan con el trabajo y eso no es justo. La responsabilidad es de todos los de la casa y las tareas se han de repartir de forma equitativa. En esta actividad debemos reflexionar sobre la corresponsabilidad de las tareas domésticas y algunos de los estereotipos vinculados al género que crean situaciones de desigualdad. Podemos pedirles que seleccionen tres tareas de la casa en las que ya ayudan o bien que se comprometan a ayudar a partir de ahora.

“Tan tonto como fuese posible” (Leer de la página 57 a la 61)**10. NOSEDONDE**

(Identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)

Petrosilio Atenazador deja solo en el castillo a Jaimito y él se marcha a casa de un colega de Nosedonde. No sabemos de qué lugar se trata, ni dónde está y esta es la razón de la actividad que ahora proponemos. Se trata de que los alumnos, en pequeños grupos, inventen el país de Nosedonde y le busquen un lugar en el mundo, si está al lado del mar o entre montañas, y qué tipo de animales lo habitan. También deberíamos saber cómo son sus habitantes, qué hacen para estar contentos, qué cosas les gustan. Cada alumno puede inventarse qué papel desempeñaría en Nosedonde. Como es un país imaginario, podemos inventarlo con cosas reales o imaginarias. Cada grupo puede leer cómo se ha imaginado el país de Nosedonde y hacer una postal del lugar. Podemos completar esta actividad proponiendo a los alumnos que, si han realizado algún viaje al extranjero, esta vez cuenten cómo es el país que han visitado. Pueden ayudarse de fotos, postales y algún objeto típico del país, para mostrárselo a sus compañeros.

“Pobre Pepe” (Leer de la página 62 a la 66)**11. ALEGRÍAS Y TRISTEZAS**

(Empatía, identificación/expresión emocional y autocontrol)

El pobre Pepe está atado a una cadena y cuando le libera Saltodemata es para aprovecharse de él: le hace la comida, parte leña, le arregla su guarida, va a buscar agua, lava los platos, le ayuda a afilar sus cuchillos,..., pero nada de eso le pone tan triste como moler café en el molinillo de la abuela. Cuando da vueltas al molinillo y suena la canción, se acuerda de la abuela y llora. Encima, el bandido le quita el sombrero de Jaimito y lo tira al fuego. Pepe se pasó la mitad de la noche sin poder dormir de pesar y de morriña.

Todos tenemos momentos alegres y tristes en nuestra vida. Incluso, como Pepe, al recordar momentos alegres que no podremos volver a tener nos ponemos muy tristes. Podemos valorar las diferencias entre estar alegre y triste, cómo nos sentimos, cómo lo expresamos y qué hacemos para superar la tristeza. También se puede reflexionar sobre qué podemos hacer para ayudar a otros para que no estén tristes. Resaltar la necesidad de escuchar y comprender a los demás.

“Las tres puertas del sótano” (Leer de la página 67 a la 72)**ACTIVIDAD 12. EN LA DESPENSA**

(Actitudes positivas hacia la salud)

No se presentan buenas perspectivas para Jaimito encerrado en el castillo del mago. El único lugar donde encuentra consuelo es en la despensa, donde libremente puede comer de todo a escondidas. La despensa de Atenazador está bien surtida de embutidos de todas clases y tamaños, con salchichas y jamones. Además, el mago es muy ordenado y los estantes tienen frascos que contienen distintos alimentos. En la FICHA 5 aparece una hilera de tarros de la despensa del mago. Sabemos que contienen: arroz, aceite, azúcar, cebollas, cerezas y ciruelas; lo que no sabemos es en qué tarro está cada alimento. Divididos en grupos podemos intentar descubrirlo. Sería interesante hablar de otros alimentos que debería tener el bandido en su despensa para mantenerse sano. Después puede abrirse un debate entre los alumnos sobre sus propios hábitos de alimentación: el número de veces que comen al día, cómo es su desayuno, y si comen algo a media mañana y/o media tarde; también se puede analizar si los alimentos que comen son saludables y cuáles no lo son.

“El secreto del sapo de agua” (Leer de la página 73 a la 77)

13. RELATAR CON PELOS Y SEÑALES

(Empatía, autocontrol y creatividad)

Ya conocemos lo que escondía en el sótano el gran y perverso mago Petrosilio Atenazador. Era un hada a la que el mago había encantado y convertido en sapo. El sapo cuenta a Jaimito con “pelos y señales” lo que le había ocurrido y le explica cómo salir del castillo encantado y buscar la hierba mágica de las hadas. ¿Sabemos lo que significa “relatar con pelos y señales”? Es una expresión que aparece en el libro y que significa contar con detalle algo.

La actividad que proponemos consiste en crear, en pequeños grupos, una historia con muchos detalles de sus personajes y de los lugares donde ocurren las acciones. Después se la leeremos a los compañeros y al acabar les pediremos que la repitan para ver cuantos detalles se han olvidado o pedirles que dibujen una escena de la historia que les hemos contado, con todos sus detalles, para ver cuáles han pasado por alto. Para realizar esta actividad es preferible que la historia no sea demasiado larga. También puede hacerse una actividad sobre “relatar con pelos y señales” si cada grupo redacta unas instrucciones para que luego sean realizadas por los demás.

“Hacia el Páramo Alto” (Leer de la página 78 a la 81)

14. LUNA, LUNERA...

(Habilidades de interacción y creatividad)

Jaimito se ha dirigido hacia el Páramo Alto en busca de la hierba de las hadas, pero resulta que esta hierba solo se encuentra a la luz de la luna. Y la luna se resiste a salir. Vamos a aprovechar esta circunstancia para proponer una actividad que tiene que ver con la luna. Existen muchas canciones y poesías sobre la luna. Por ejemplo, Federico García Lorca en su “Romancero gitano” escribe el “Romance de la luna”, que comienza así:

La luna vino a la fragua con su polisón de nardos. El niño la mira mira.
El niño la está mirando...

Pero a nosotros para esta actividad nos interesa una de las canciones infantiles más conocidas sobre la luna, la que se titula: “Luna, lunera,...”. Seguro que a muchos nos la han cantado de pequeños. Existen, además, muchas versiones de esta canción. Aquí mostramos una estrofa de una ellas:

Luna, lunera cascabelera, debajo de la cama tienes la cena.

En la FICHA 6 se muestran dos versiones completas de la canción. La actividad consiste en que los alumnos las lean y, en pequeños grupos, propongan nuevas versiones. Después deben cantárselas a sus compañeros, con el ritmo que ellos elijan, y entre todos seleccionar las más originales. Se puede aprovechar esta actividad para hablar del cancionero infantil de tradición oral y leer otras canciones, nanas, tralenguas,...

“El dueño del sombrero” (Leer de la página 82 a la 86)

15. POR ARTE DE MAGIA

(Habilidades de autoafirmación, habilidades de interacción y creatividad)

En el capítulo que hemos leído el gran y perverso mago Petrosilio Atenazador se enfada porque se le ha escapado Jaimito y, como es un mago, no se le ocurre otra cosa que realizar un conjuro. Con él que-



ría traer de nuevo a Jaimito al castillo, pero no le salen las cosas del todo bien. El conjuro ha funcionado, pero el cambio de sombreros provoca una situación sorprendente porque quien aparece en el castillo es Pepe.

Nosotros no somos magos, pero vamos a intentar nuestros propios conjuros. Pensemos en qué queremos conseguir o qué queremos cambiar y creemos un conjuro para conseguirlo. Tal vez no funcione, pero al menos lo habremos intentado. Podemos jugar a que nuestros compañeros adivinen, después de escuchar nuestro conjuro, que pretendíamos conseguir.

“Un hombre solo tiene una palabra” (Leer de la página 87 a la 93)

16. CARTA A LOS LECTORES

(Habilidades de interacción y habilidades de autoafirmación)

Al leer el título de este capítulo hemos podido pensar que se trata de una persona que cumple todo lo que dice o bien, si lo analizamos en sentido literal, también podríamos creer que se refiere a una persona con muy poco vocabulario, porque solo tiene una palabra. Como lo hemos leído sabemos que se refiere a la transformación de Saltodemata en un gorrión. Pero, de alguna manera, por lo que hemos leído hasta ahora podemos pensar que el bandido –que sabemos que no lee demasiado– utiliza muchas palabras para expresarse y, además, hemos descubierto que comete muchos errores al escribir. Y si no lo creéis, podéis fijaros en la carta que ha escrito a los lectores de su libro (FICHA 7). Ya veis cómo escribe. Seguro que podemos ayudarle a corregir los errores de su carta. Sería también una buena idea mandarle nosotros algunos SMS y WhatsApp para que sepa lo que pensamos de él. Es interesante que el educador permita estos mensajes en su lenguaje habitual y que, después, se analice si los alumnos conocen la ortografía correcta de las palabras que han utilizado.

“El fin del mago Atenazador” (Leer de la página 94 a la 99)

17. ROMPE-RESUMEN

(Valores universales, habilidades de interacción y creatividad)

El fin del mago Petrosilio Atenazador está cerca. Esta actividad que vamos a proponer, en esta ocasión, se puede realizar antes de leer el capítulo. Para ello vamos a tener que hacer un rompecabezas y colocar correctamente sus piezas (FICHA 8). Hemos dividido una ilustración en ocho piezas y a cada una de ellas le corresponde un pequeño fragmento del resumen del capítulo. Se ha roto el resumen en tantos pedazos como piezas tiene el rompecabezas. Además, se trata de un resumen juguetón que, a veces, se mueve de sitio o se coloca al revés. Para saber cuál es el final del mago se tiene que tener el resumen ordenado, recortar las piezas y colocarlas en su sitio. Podemos repartir las piezas entre los alumnos, en grupos, y hacerles ver que solo trabajando en grupo podrán llegar a la solución. Es interesante reflexionar sobre la importancia de cooperar y los beneficios que obtenemos todos cuando nos ayudamos unos a otros. Buscar actividades que solo podremos realizar con la ayuda de los demás.



“Aquella dama era un hada” (Leer de la página 100 a la 105)**18. EL HADA AMARILÍS**

(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y valores universales)

Cuando Pepe vio a su amigo Jaimito le abrazó con gran alegría y a su lado descubrió al hada Amarilís. Los chicos dieron las gracias al hada y esta les mostró su agradecimiento regalándoles una sortija mágica con la que podían satisfacer tres deseos. Cuando el hada se despidió de los chicos les deseó felicidad, salud y alegría, ahora y siempre. Podemos aprovechar esta situación para hablar de la expresión de nuestras emociones y de lo necesario que es saber dar las gracias y también saber pedir perdón. Los alumnos pueden hablar sobre las situaciones en las que ellos expresan sus emociones y creen que deben dar las gracias o pedir perdón. También, por parejas, se pueden escenificar situaciones de la vida real en las que es correcto pedir perdón y en las que no es necesario.

“El anillo de los deseos” (Leer de la página 106 a la 112)**19. EL TERCER DESEO**

(Empatía, valores universales y toma de decisiones responsable)

En este capítulo hemos leído como los niños al volver a casa van contándose sus aventuras y, de paso, piden dos deseos al anillo mágico. El primero es un gorro para Jaimito, exactamente igual al que tenía antes; el segundo deseo es un molinillo de café para la abuela; y el tercero...

¿Cuál es el tercer deseo? Parece que Jaimito ya lo sabe y todos nosotros podemos saberlo cuando leamos el siguiente capítulo pero, mientras, vamos a intentar adivinarlo. Podemos utilizar aquí la técnica de la tormenta de ideas (brain-storming) para que todos hagan sus aportaciones. Confeccionemos una lista de posibles deseos y veamos quiénes han acertado. Además, podemos imaginar que el anillo puede concedernos un cuarto deseo y entonces...

¿Cuál sería nuestro deseo? Es interesante reflexionar sobre cuáles son nuestros deseos y cómo los justificamos, si son exclusivamente para nuestro beneficio individual o también para el bienestar general.

“El sargento Matamicrobios tiene un gran día” (Leer de la página 113 a la 121)

20. LA CANCIÓN DE LA ABUELA

(Empatía, identificación/expresión emocional y creatividad)

Ahora que hemos leído el capítulo ya sabemos cuál es el tercer deseo. Por fin el sargento Matamicrobios pudo apresar al bandido y la abuela recuperó su molinillo de café. Sabemos que el molinillo de café de la abuela tocaba su canción favorita “Mayo hace que todo sea nuevo”, pero nunca la hemos oído, ni conocemos su letra. Esta será nuestra actividad. Los alumnos, divididos en pequeños grupos, tendrán que inventar la canción que tanto gusta a la abuela y luego cantársela a sus compañeros.

Después de esta actividad ya podemos leer el pequeño capítulo final “Café y tarta” (págs. 122 a 124) para comprobar que la historia acaba bien y todos son tan felices que no se hubieran cambiado por nadie, ni tan siquiera por el emperador de Constantinopla.



DESPUÉS DE LA LECTURA

Esperamos que las aventuras del bandido Saltodemata os hayan resultado muy interesantes y divertidas. Ahora que hemos leído el libro, podemos seguir disfrutando con otras actividades relacionadas con estas aventuras.

1. ¡QUE VIENE SALTODEMATA!

(Identificación/expresión emocional y valores universales)

Toda la historia surge con el robo del molinillo de café de la abuela por el bandido Saltodemata. La abuela se pone muy triste porque le roban un objeto al que ella le tiene mucho cariño. Ahora podemos hablar del valor que otorgamos a nuestras cosas. Nos gustan porque son caras, porque nos las han regalado, porque están de moda,... Podemos hablar del valor económico y del valor sentimental de los objetos que tenemos. También sería un buen momento para plantearnos de qué seríamos capaces de desprendernos y qué cosas son para nosotros imprescindibles.

2. EL NOTICIERO

(Habilidades de interacción y creatividad)

El bandido Saltodemata no ha parado de hacer fechorías. Robar el molinillo de café de la abuela ha sido una de ellas. Constantemente la prensa trae noticias sobre hechos relacionados con Saltodemata. Además, con la lectura de cada capítulo hay noticias nuevas (la captura de los niños, la visita de Saltodemata al castillo del mago,...). Ahora se trata de que los alumnos hagan de periodistas y escriban una noticia que tenga que ver con el libro que han leído. También pueden ilustrarla con una foto dibujada. En la FICHA 9 se muestra, como ejemplo, un modelo del diario “El Noticiero”.

3. NUEVAS AVENTURAS DEL BANDIDO SALTODEMATA

(Autocontrol, habilidades de oposición asertiva y creatividad)

Sabemos que Otfried Preussler escribió otros dos libros continuando con las emocionantes aventuras del bandido Saltodemata, que se titulan: “El bandido Saltodemata y la bola de cristal” y “Nuevas aventuras del bandido Saltodemata”.

Es cierto que Saltodemata continúa haciendo fechorías en sus nuevas aventuras, pero también es verdad que en ellas hay grandes sorpresas que ni siquiera podemos imaginar. ¿Somos capaces de adivinar alguna de las aventuras que le van a ocurrir al bandido? Desde luego, las verdaderas respuestas están en sus libros, pero tampoco viene mal desarrollar un poquito la imaginación. Sería interesante que pensáramos qué podríamos hacer para convencerle de que deje de ser bandido. Podemos fijarnos en nosotros mismos y pensar qué hacemos cuando se nos ocurre una fechoría y conseguimos dejarla de lado y comportarnos adecuadamente.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Estas actividades complementan la lectura y el educador puede utilizarlas, si lo considera oportuno, en el momento que crea conveniente. En algunas ocasiones se utilizan sustituyendo a alguna de las otras actividades propuestas o también añadiéndolas para complementar una sesión. Estas actividades que proponemos van también dirigidas, en buena medida, a potenciar la creatividad de los lectores.

1. LOS NAIPES SE VAN DE MARCHA

(Creatividad)

En cierta medida, como esta actividad puede considerarse como un comodín el educador puede utilizarla en el momento que le parezca más interesante durante la lectura del libro. Consiste en crear nuevas historias, por qué no de bandidos, a partir de los naipes de una baraja. Podemos hacerlo, inicialmente, con todos los alumnos sacando cartas y construyendo una historia grupal o bien dividiendo a los alumnos en pequeños grupos, que han de construir sus propias historias a partir de los naipes que vayan saliendo. En la FICHA 10 pueden observarse algunos ejemplos.

2. SUEÑOS

(Autoestima, identificación/expresión emocional y actitudes positivas hacia la salud)

Hemos leído en el capítulo “Pobre Pepe” que el chico terminó el día tan cansado y preocupado que se pasó la mitad de la noche sin pegar ojo. Así nos lo cuentan en el capítulo:

“Estaba echado sobre el frío suelo, entre el barril de pólvora y el tonel de pimienta, y pensaba en Jaimito. ¿Qué diría Jaimito cuando supiese que el bandido Saltodemata le había quemado el gorro? Pero... ¿es que algún día volvería a saber algo de Jaimito?
–¡Dios mío! –suspiró Pepe–, en qué lío nos hemos metido. Somos unos desgraciados.
Al fin le venció el sueño. Y soñó con Jaimito y su abuela, y que todos estaban en el cuarto de estar de la abuela tomando café y tarta..., naturalmente, tarta de ciruelas con nata...”
Este sueño debía haber tenido un buen final o no haber acabado, pero se acabó demasiado pronto porque el bandido Saltodemata despertó a Pepe a las seis de la mañana.

Hablando de sueños. Ya sabemos que los buenos sueños no queremos que se acaben y que no nos gustan nada las pesadillas. Podemos hablar con los alumnos de si alguna vez tienen pesadillas y cuáles son. También se puede comentar lo que hacemos cuando tenemos dificultades para dormir. En este sentido, podríamos hablar de otro tipo de sueños y hacer referencia a las cosas que nos gustaría conseguir. ¿Cuáles son nuestros sueños? y ¿qué pensamos hacer para conseguirlos?

4 | FICHAS

FICHA 1. AUTOBIOGRAFÍA DEL BANDIDO SALTODEMATA

Los autores de esta guía me han pedido que os cuente algo de mi vida. Me han dicho que se trataba de un juego, pero yo no estoy muy seguro de ello. Además, a los bandidos no nos gustan demasiado los juegos. De todas formas lo primero que tengo que decir es que, aunque no lo creáis, la vida de bandido es muy dura. No es nada fácil hacer todo el día fechorías y, además, disfrutar de ellas. Hay veces que me gustaría hacer alguna cosa buena, pero claro mi condición de bandido no me lo permite. Y no es solo eso, porque encima me llamo Saltodemata, no sé si lo habéis leído bien Salto-de-mata, un nombre compuesto de tres palabras que me obligan a estar todo el día por los caminos, escondido entre las matas esperando a que algún ingenuo pase, para ¡zas!, saltar sobre él para robarle. Y eso, podéis creerlo, es un trabajo agotador.

El otro día, por ejemplo, hice algo terrible, robé a una abuela y, ¿sabéis lo que ocurrió?, pues que se desmayó. Salí corriendo e incluso por un momento pensé ayudarla pero, ¡qué demonios!, yo soy un bandido y los bandidos deben hacer maldades para que todo el mundo les tenga un miedo horrible.

Este libro que vais a leer recoge algunas aventuras de mi vida y ni os las podéis imaginar. Ya conoceréis a esos dos molestos niños, Jaimito y Pepe, y al sargento Matamicrobios que no para de perseguirme para tratar de encerrarme; y a mi amigo el malvado mago Petrosilio Atenizador, capaz de convertir a una persona en sapo.

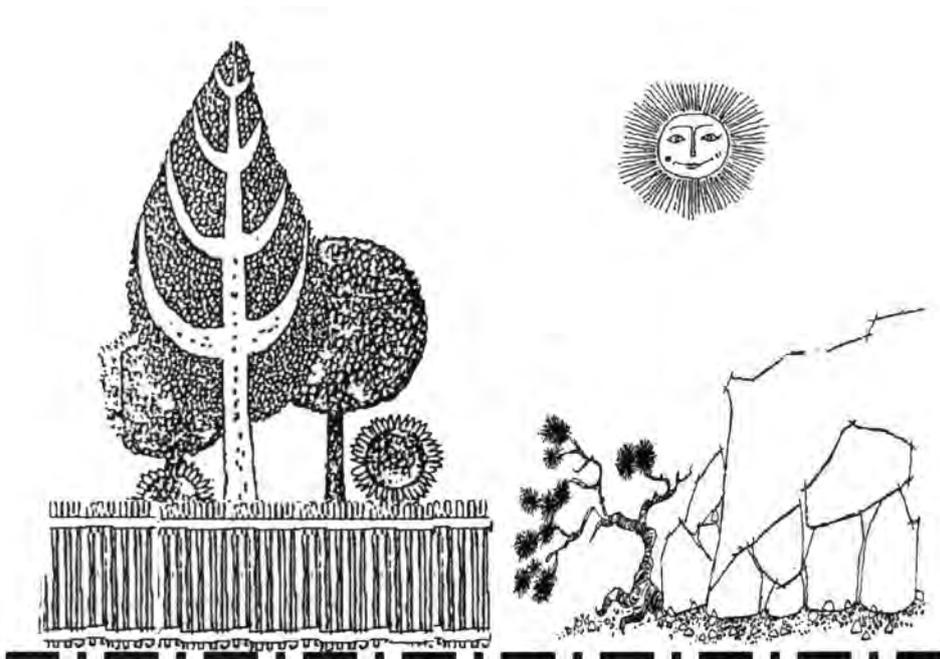
Está claro que todavía no me conocéis, pero pronto mi barba negra, mi nariz ganchuda, mi sombrero de espléndida pluma roja y, sobre todo, mis siete cuchillos y mi pistola aparecerán en vuestra vida, ¡ja, ja, ja, ja! (así es como se ríen los bandidos, con voz fuerte y grave).

Bueno, aún estáis a tiempo, pensadlo muy bien antes de comenzar esta aventura que ha recogido solo para lectores valientes mi amigo Otfried Preussler.

Yo que vosotros, me lo pensaría,...., ¡ja, ja, ja!,...

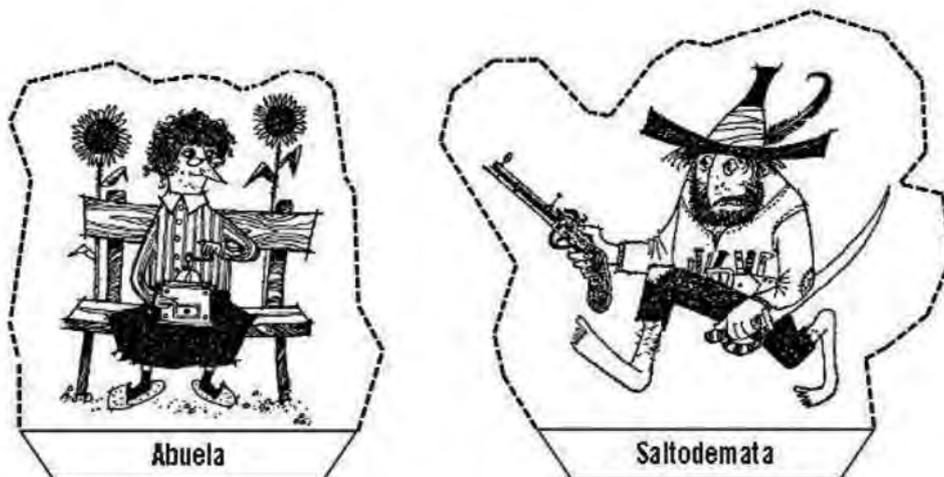


FICHA 2. ¡VENGA ACÁ ESE MOLINILLO!



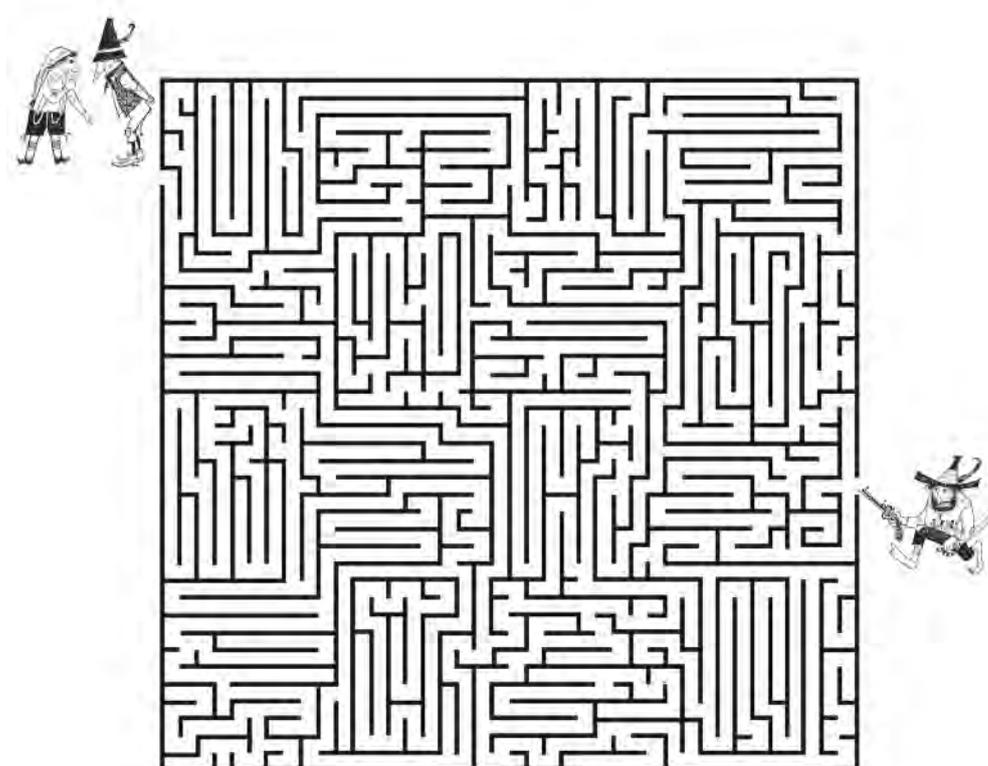
Doblar por aquí >





Recorta y pega a la abuela y a Saltodemata en el lugar correspondiente de la página anterior.

FICHA 3. EL FALSO CAMINO



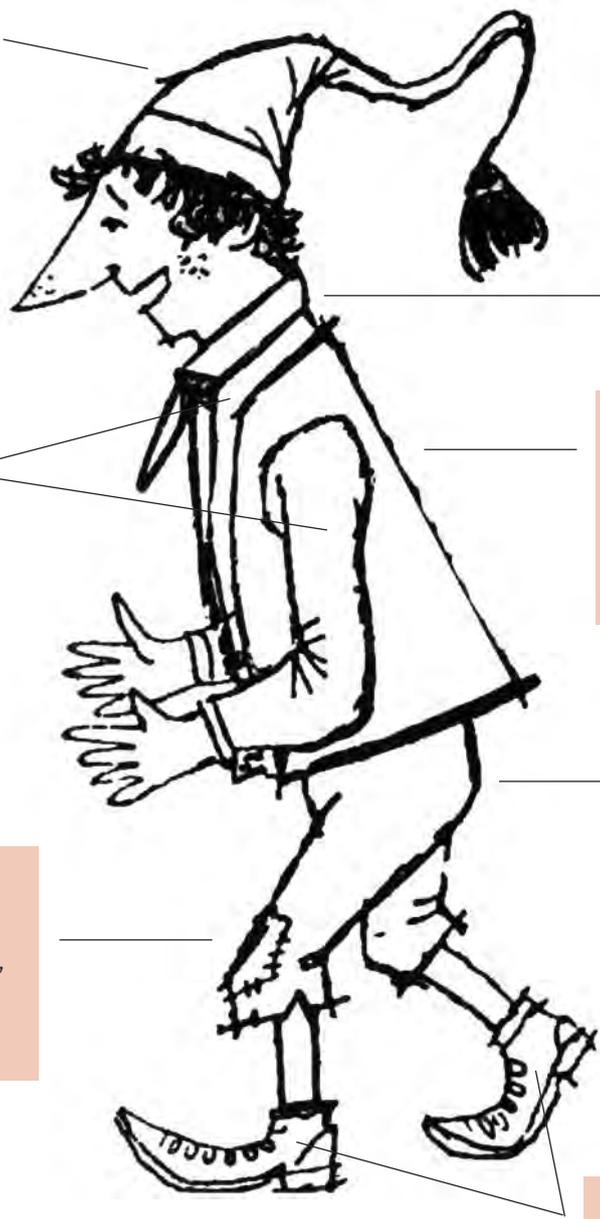


FICHA 4: UN BUEN DISFRAZ

Luzco en el cielo,
también al pintar
y aunque no te lo creas
floto en el mar.
(Azul)

.....
.....

En el trigo y en el limón
destaco un montón.
En el desierto y en el sol,
¡uf, qué calor!
(Amarillo)

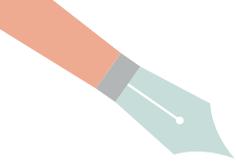


.....
.....

La lechuga y el melón
lo tienen por fuera.
Si no sabes el color,
mira una pera.
(Verde)

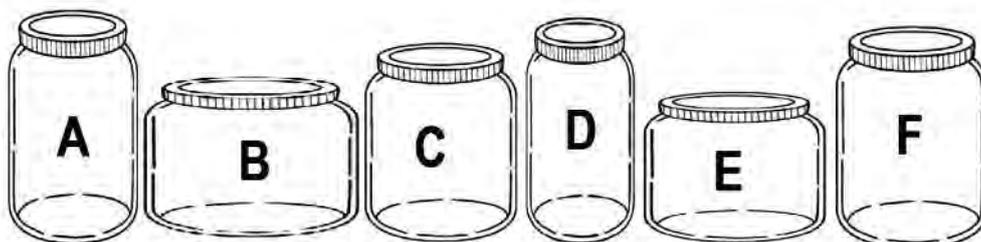
.....
.....

.....
.....



FICHA 5. EN LA DESPENSA

- En la B y la C hay frutas.
- Las cebollas están al lado de las ciruelas.
- Entre el aceite y las cerezas están el arroz y el azúcar.
- El arroz está entre el azúcar y las cerezas.



A

B

C

D

E

F



FICHA 6. LUNA, LUNERA...

Luna, lunera
cascabelera,
debajo de la cama
tienes la cena.

Luna, lunera
cascabelera,
cinco pollitos
y una ternera.

Luna, lunera
cascabelera,
todas las noches
ven a mi vera.

Luna, lunera
cascabelera,
por qué te vas
y no te quedas.

La luna lunera,
cascabelera,
rodando sola
sin compañera.

Luna lunilla,
cabezoncilla,
toda la noche
brilla que brilla.

Luna lunada,
semimojada,
por el arroyo
nada que nada.

Luna luneta,
corniveleta,
jugando al toro
por la glorieta.

(“La rana mundana” Carlos Murciano)



FICHA 7. CARTA A LOS LECTORES

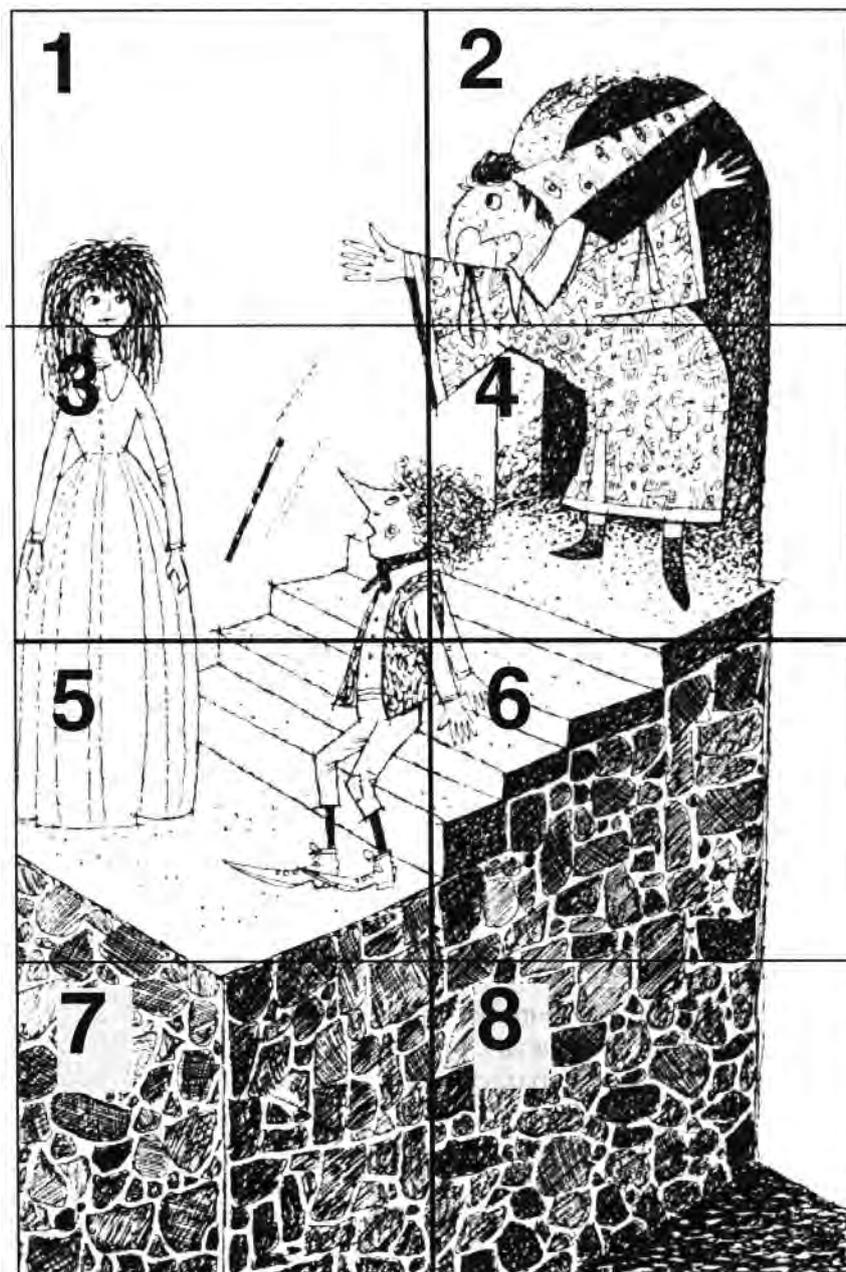
"AUNCUE DIZEN DE MI QUE SOI TERIVLE,
ESO NO ES ZIERRTO. ES BERDAZ QUE A
VEZES ME PORRTO UN POQO MAL,
PERRO ESO NO ES TAN JRABE.

CONPRENDO QE PENSÉIS ASI, PORQUE ESOS
CHOQIYOS OS AN KONTADO QUE ME VUSKA
LA POLIZIA. PERO NO LES AJAIS QASO.

UN SALUDO AMABLE DE SALTODEMATA".

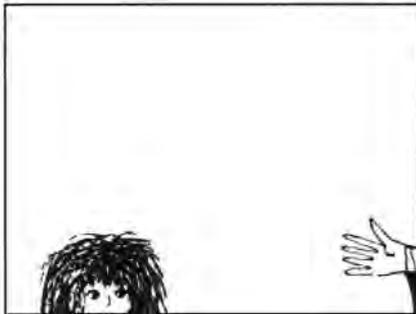


FICHA 8. ROMPE-RESUMEN

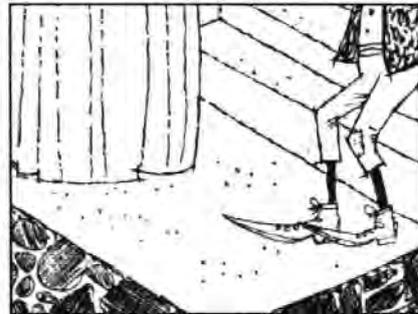




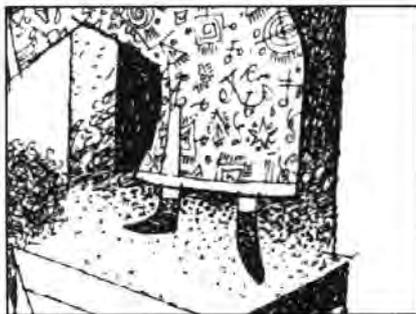
FICHA 8. ROMPE-RESUMEN (continuación)



Aquel sapo era un hada buena que había intentado oponerse a la maldad de Petrosilio, y que éste había transformado en sapo y encerrado en el sótano del castillo. Pero el malicio del mago vendióse con una hierba especial, "la hierba de las hadas", que crece no muy lejos de allí. Jaimito, aprovechando que el mago no estaba, se puso en marcha en busca de la hierba que crece en el Páramo Alto.



Pero Jaimito ya había encontrado la hierba de las hadas y ésta tenía una propiedad mágica: volvía invisible a aquel que la llevaba



Petrosilio enfurecido hizo aparecer al bandido Saltodemata y haciéndole el culpable de lo sucedido lo convirtió en canario. Sí, Sí, en canario, con jaula y todo. Dejó allí a Pepe y al canario (Saltodemata) y fue en busca de Jaimito, con su capa voladora.



Amarilís y Jaimito corrieron a buscar a Pepe y al canario (Saltodemata) y salieron del castillo. Una vez fuera, el hada destruyó el castillo y allí sepultó para siempre al perverso mago Petrosilio Atenazador. Después, en señal de agradecimiento, regaló a Jaimito y Pepe el

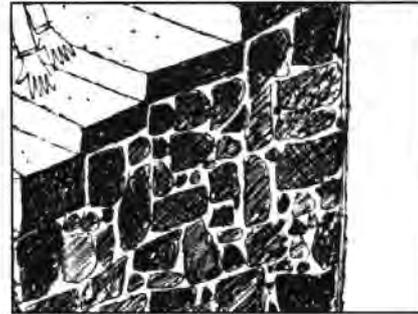
ANILLO DE LOS TRES DESEOS

FICHA 8. ROMPE-RESUMEN (continuación)

Al poco tiempo llegó Petrosilio y al ver que no estaba Jaimito, sospechó lo peor. Pensó que había encontrado al hada y que ésta le había mandado a por la hierba mágica. Después de buscar sin éxito a Jaimito por todo el castillo, decidió ir al Páramo Alto a buscarle. Cuando se dirigía a por su capa voladora, encontró el sombrero de Jaimito y se le ocurrió una idea: preparar un conjuro para traer allí a Jaimito.



Al instante apareció Petrosilio en el umbral de la puerta..., pero ya era tarde: el sapo se había transformado en el hada AMARILIS, (ése era su nombre). Al mago se le escapó la varita mágica y aunque intentó recuperarla, no pudo. El hada, utilizando un conjuro rápido, dejó inmóvil a Petrosilio durante un momento.

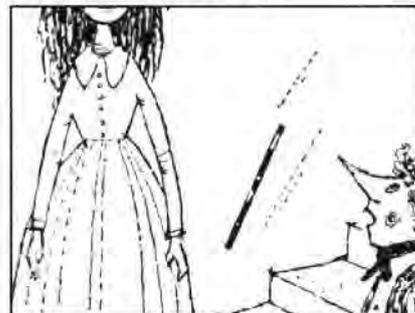


Jaimito regresó a todo correr al castillo y bajó rápidamente al sótano. Un instante después, llegó el mago y pisándole los talones lo persiguió hasta el sótano, intentando impedir que la hierba rompiera su hechizo. Jaimito oía los pasos del mago y corriendo atravesó la última puerta.

CONJURO

Aquí, aquí
donde también estuviste,
el dueño del sombrero
presentarse debe:
donde el sombrero está,
en persona debe estar.
¡Abracadabra!... así ha de ser.

¿Sabéis lo que ocurrió? Pues que como Jaimito y Pepe se habían cambiado los sombreros, allí apareció Pepe.





FICHA 9. EL NOTICIERO

EL NOTICIERO

**Huyó dejándola desmayada
Saltodemata roba a la
abuela su molinillo de
café**

Ayer, el malvado bandido Salto-demata sorprendió a la pobre abuela de Jaimito en el parque y le robó su molinillo de café.

La abuela estaba sentada en un banco del parque haciendo girar la manivela del molinillo y cantando su canción favorita, cuando Saltodemata la asaltó, y le obligó a darle su molinillo.

Después, le dijo que contara hasta novecientos noventa y nueve y se dio a la fuga.

El Sargento Matamicrobios investiga el caso.

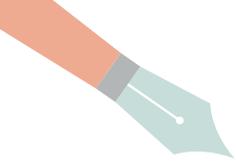
Escribe tu noticia. Primero, el titular. Luego en dos columnas, el texto.

[Empty box for writing the title]

[Empty box for writing the first column of text]

[Empty box for writing the second column of text]

[Empty box for writing the photo caption]



FICHA 10. LOS NAIPES SE VAN DE MARCHA



Un Rey



muy rico



tenía tres hijos

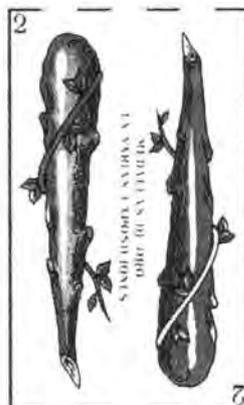
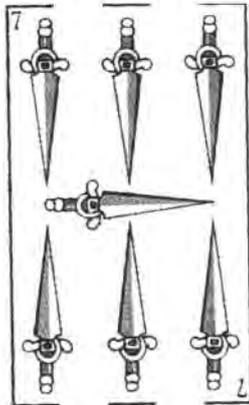


uno se marchó a la guerra

Continúa esta historia:



Un bandido ...



Continúa esta nueva historia:

Nana en el tejado

Paco Gámez

GUÍA DE LECTURA



FUNDACIÓN
BOTÍN

Guía de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: identificación y expresión emocional, empatía y autoestima (desarrollo afectivo); autocontrol, toma de decisiones y actitudes positivas hacia la salud (desarrollo cognitivo); habilidades de interacción, autoafirmación y oposición asertiva (desarrollo social) y la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Araceli Calzado Roldán

Diseño y maquetación

Baixa Studio / Fernando Riancho

Edición

Fundación Botín 2018

Pedruca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2018

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Ximena Maier

Índice

0 Presentación	125
1 Introducción	126
2 El autor y su obra	129
3 La ilustradora y su obra	129
4 Actividades	130
Antes de la lectura	130
1. Primeras pistas	130
2. Preguntas increíbles	131
3. El mundo del teatro	131
4. Puntos de vista	132
5. Personajes	133
6. ¿Qué es más importante?	134
7. Cuando el agua se convierte en peligro	134
Durante la lectura	134
1. Últimas noticias	134
2. Monólogo teatral	135
3. Del teatro a la narración	135
4. Nuestros miedos	136
5. ¿Qué hago?	136
6. Gogloteando	137
7. Todos somos normales	137
8. Tortugas marinas	138
9. Mis cosas importantes	139
10. Con todas tus fuerzas	139
Después de la lectura	140
1. Balance de la situación	140
2. Comer de todo	140
3. Ponerse en el lugar de los demás	141
4. La tortuga y la liebre	141
5. La importancia de los sonidos	142
6. La amistad, a debate	142
7. La personalidad de Nana	143
8. Se abre el telón	144
9. Pequeños escritores	144
10. Cantando bajo la lluvia	144
11. Soluciones para todos los gustos	145
12. En el escenario	146
5 Para leer y saber más	148



O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al educador (a fin de agilizar la lectura usaremos a lo largo del documento algunas figuras en masculino, pero naturalmente, se alude con ellas a ambos géneros) su labor en relación con el proceso de leer. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la animación lectora y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumnado.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal y, en este sentido, resulta imprescindible la figura de un educador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre la obra teatral seleccionada, con el objetivo de favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionando todo ello con el mundo emocional del lector. El papel de educador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo este el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.

La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con la obra de teatro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (identificación y expresión emocional, empatía, autoestima, toma de decisiones responsable y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de «Antes de la lectura». A continuación, en la sección «Durante la lectura», se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura de las escenas de la obra. Las propuestas de esta fase están relacionadas con los textos y responden al desarrollo emocional, cognitivo, social y de la creatividad de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de fomentar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse, si el profesor lo cree conveniente, en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en «Después de la lectura» se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar facilitar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal, social y de la creatividad. Este es el fin de las actividades que se proponen.



1 | INTRODUCCIÓN. *El teatro: fuente de emociones y creatividad*

La historia de Nana, la protagonista de la obra de teatro para niños *Nana en el tejado*, es una historia de superación.

Desde el tejado de su casa inundada, Nana contempla la realidad que la rodea –la ciudad bajo el agua–, la interpreta y la reorganiza con su mentalidad abierta, su imaginación y su capacidad de observación.

El programa educativo *Educación Responsable* es consciente de la importancia de las artes en la formación de las personas. Por esta razón ha apostado por el texto teatral como herramienta para generar y gestionar las emociones del alumnado de Educación Primaria. Una obra de teatro está compuesta básicamente por las intervenciones de los personajes, que verbalizan sus propias emociones: los alumnos asumen unos roles, trabajan sus textos y los muestran a los demás, en primera persona, en directo. Esto da pie a programar actividades muy enriquecedoras relacionadas con las emociones y la gestión emocional del alumnado, la expresión oral o el lenguaje corporal.

El trabajo teatral en el aula constituye una poderosa herramienta en los procesos de aprendizaje, no solo en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura sino, de manera transversal también en el resto: Música, Plástica, Educación Física... Entre sus beneficios destaca el trabajo con aspectos tan importantes como la expresión verbal y no verbal, la comunicación, el trabajo en equipo (el teatro no entiende de individualismos, se hace entre todos), el desarrollo de la creatividad y la imaginación, la valoración del trabajo constante, la planificación y organización del trabajo, el ejercicio de la memoria y de la dicción, el uso de técnicas para hablar en público y el contacto con las emociones y la reflexión sobre ellas. Por lo tanto tenemos en nuestras manos una herramienta que, de forma lúdica, nos va a ayudar al desarrollo emocional, cognitivo y social de nuestro alumnado potenciando al mismo tiempo su creatividad.

La guía está enfocada a la lectura del texto, aunque hay algunas actividades relacionadas con su posible puesta en escena si el docente lo considera pertinente. Esta es una de las ventajas de los textos teatrales frente al resto de textos literarios: su doble vertiente de lectura y representación. La representación teatral no solo se trabaja en las obras de teatro (como las funciones de fin de curso), sino que puede formar parte de las técnicas utilizadas en el día a día del aula.

¿Por qué *Nana en el tejado*? La elección del libro obedece a la manera de enfrentarse a los problemas de la protagonista y del resto de personajes: idean soluciones y miran el mundo de una manera diferente. Es esta transformación de la realidad la que dota a la obra de un gran simbolismo. Las situaciones que se plantean en las distintas escenas servirán para trabajar habilidades como la identificación y expresión emocional, la autoestima y la empatía, entre otras.

En estas páginas, el profesor encontrará una serie de actividades que le servirán de guía y apoyo para su trabajo como mediador entre el libro *Nana en el tejado*, de Paco Gámez (colección Sopa de Letras de Anaya, ilustrado por Ximena Maier) y los jóvenes lectores de Educación Primaria. La guía debe entenderse como una propuesta lúdica y flexible, que se presenta organizada en cinco apartados: tras esta introducción, se ofrece un acercamiento a la figura y a la obra del autor; al de la ilustradora en un tercer apartado; en el cuarto, el más extenso, se describen las actividades, estructuradas en tres momentos: antes, durante y después de la lectura y por último, en el quinto se sugiere webgrafía, para leer y saber más.



	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	1. Primeras pistas	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades de interacción• Habilidades de oposición asertiva
	2. Preguntas increíbles	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades de autoafirmación• Creatividad
	3. El mundo del teatro	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades de autoafirmación• Creatividad
	4. Puntos de vista	<ul style="list-style-type: none">• Autocontrol• Habilidades de oposición asertiva
	5. Personajes	<ul style="list-style-type: none">• Empatía• Habilidades de interacción• Creatividad
	6. ¿Qué es más importante?	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad• Habilidades de autoafirmación
	7. Cuando el agua se convierte en peligro	<ul style="list-style-type: none">• Toma de decisiones responsable• Actitudes positivas hacia la salud
DURANTE	1. Últimas noticias	<ul style="list-style-type: none">• Empatía• Creatividad
	2. Monólogo teatral	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad• Identificación y expresión emocional
	3. Del teatro a la narración	<ul style="list-style-type: none">• Empatía• Creatividad
	4. Nuestros miedos	<ul style="list-style-type: none">• Identificación y expresión emocional• Autocontrol• Empatía
	5. ¿Qué hago?	<ul style="list-style-type: none">• Toma de decisiones responsable• Habilidades de oposición asertiva
	6. Gogloteando	<ul style="list-style-type: none">• Identificación y expresión emocional• Habilidades de interacción• Creatividad
	7. Todos somos normales	<ul style="list-style-type: none">• Autoestima• Habilidades de autoafirmación• Empatía
	8. Tortugas marinas	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades de interacción
	9. Mis cosas importantes en peligro	<ul style="list-style-type: none">• Toma de decisiones responsable• Actitudes positivas hacia la salud
	10. Con todas tus fuerzas	<ul style="list-style-type: none">• Autoestima• Creatividad



	ACTIVIDAD	VARIABLES
DESPUÉS	1. Balance de la situación	<ul style="list-style-type: none">• Identificación y expresión emocional• Empatía• Autocontrol
	2. Comer de todo	<ul style="list-style-type: none">• Actitudes positivas hacia la salud• Toma de decisiones responsable
	3. Ponerse en el lugar de los demás	<ul style="list-style-type: none">• Empatía• Identificación y expresión emocional• Creatividad
	4. La tortuga y la liebre	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad• Habilidades de autoafirmación
	5. La importancia de los sonidos	<ul style="list-style-type: none">• Identificación y expresión emocional• Habilidades de autoafirmación• Creatividad
	6. La amistad a debate	<ul style="list-style-type: none">• Habilidades de oposición asertiva
	7. La personalidad de Nana	<ul style="list-style-type: none">• Identificación y expresión emocional• Habilidades de interacción• Habilidades de oposición asertiva
	8. Se abre el telón	<ul style="list-style-type: none">• Autocontrol• Creatividad• Habilidades de interacción
	9. Pequeños escritores	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad
	10. Cantando bajo la lluvia	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad• Habilidades de interacción
	11. Soluciones para todos los gustos	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad
	12. En el escenario	<ul style="list-style-type: none">• Autoestima• Identificación y expresión emocional• Habilidades de autoafirmación



2 | EL AUTORY SU OBRA

Paco Gámez Blánquez (<https://www.pacogamez.com>) nació en Úbeda (Jaén) en 1982. Es licenciado en Filología Inglesa por la Universidad de Jaén y en Interpretación Textual por la Escuela Superior de Arte Dramático de Sevilla, y posgraduado en Ciencias del Espectáculo con la tesina *Métodos y técnicas actorales del siglo xx, su vigencia hoy* bajo la dirección de Rafael Portillo.

Más tarde amplía su formación actoral con maestros como José Carlos Plaza, Fernando Sansegundo, Juan Carlos Sánchez, Will Keen, Ernesto Arias, Sergi Belbel, Vicente Fuentes, Andrés Lima, Carlos Be o María Velasco.

Paco Gámez se lanza a escribir desde el escenario –escribe porque actúa y actúa porque es ávido espectador–, dedicándose al teatro como artesano que no contempla las fronteras entre el papel, las tablas y la butaca.



Recibe el VI Premio de Textos Teatrales Jesús Domínguez por *Autos (A road play)*, publicado en la revista *Primer acto*. Recientemente ha publicado *Chapman (∞ x 0)* dentro del programa Creación de Nuevas Dramaturgias del INAEM. *El hombre en llamas* fue Premio Letras Hispánicas de la Universidad de Sevilla, y posteriormente publicado y estrenado bajo la dirección de Alfonso Zorro. Publica también el poemario *La rompedura*, tras ganar el Premio Anual para Escritores y Poetas Noveles de la Diputación de Jaén.

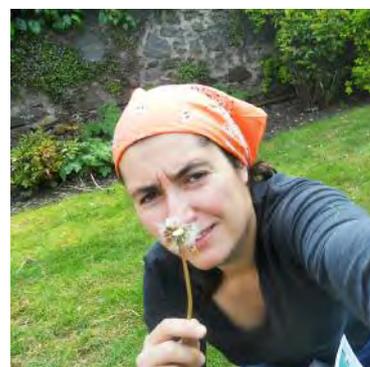
Su texto *Nana en el tejado* ha sido galardonado con el Premio SGAE de Teatro Infantil 2016, y *El suelo que sostiene a Hande* con el certamen internacional Leopoldo Alas Mínguez 2017.

En la actualidad escribe *Las ratas* dentro del VI Laboratorio SGAE de Escritura Teatral bajo la supervisión de Itziar Pascual.

3 | LA ILUSTRADORA Y SU OBRA

Ximena Maier (<http://ximenamaier.com>) nació en Madrid en 1975. Lleva trabajando como ilustradora desde 1999 en periódicos, revistas, publicidad y prensa corporativa. Además ilustra libros para niños, guías de viaje y libros de cocina. Y no para de dibujar, en cuadernos, trozos de papel, en el iPad, en la arena o en cualquier pizarra que se ponga a tiro.

Le gusta leer, comer y cocinar, los carteles tipográficos pintados a mano, la edad heroica de la exploración polar, la ópera italiana y los pícnicos. Tiene una cuenta de Instagram, un perfil de Twitter y cierta afición desmedida a Pinterest.



4 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

1. PRIMERAS PISTAS

(Habilidades de interacción, habilidades de oposición asertiva)

El alumnado tendrá el libro en sus manos. Todavía no han empezado a leerlo. Lo hojearán, lo olerán, lo moverán. Podrán forrarlo o escribir su nombre si es suyo. El profesor les invitará a analizar los aspectos físicos, materiales del libro.

Comenzarán leyendo el **título** en voz alta: *¿Qué crees que significa?* Describirán el dibujo de la **cubierta**: *¿Qué relación guarda el título con la imagen? ¿Por qué lleva la niña ese calzado? ¿Qué habrá ocurrido? ¿Cómo te imaginas el lugar si no estuviera inundado?*

Leerán el resto de datos que proporciona la cubierta: *¿Quién ha escrito el libro? ¿Quién lo ha ilustrado? ¿Qué editorial lo ha publicado? ¿En qué colección?*

En gran grupo, seguirán descubriendo la obra: *¿A quién está dedicado este libro? ¿Si fueras escritor, a quién le dedicarías una obra tuya? ¿Qué información te da el índice? ¿Qué te dicen las palabras agua, sol, rescate, helicóptero, glub? ¿Dan pistas sobre la historia que vas a leer?*

El profesor preguntará qué es un **prólogo** ('Texto que precede al cuerpo de la obra y que generalmente sirve para hacer alguna presentación o para dar alguna explicación sobre la historia'). Varios alumnos leerán en voz alta los párrafos del prólogo, que dará pie para comentar las expresiones populares *ahogarse en un vaso de agua* y *luchar contra viento y marea* o para dialogar sobre la afirmación del autor: «¿Quién puede pensar que ellas no son fuertes?».

Por último, los alumnos se fijarán en el texto en sí mismo. *¿A qué género literario pertenece (lírica, narrativa, teatro)? ¿Qué tiene de especial si lo comparamos con un poema o con una novela?*

En grupos de cuatro, con todos los datos recogidos hasta ahora en la actividad, los alumnos realizarán una **presentación del libro**, seleccionando aquellos datos que les parezcan más relevantes. Para llegar a una propuesta común, deberán dialogar, negociar, escuchar, proponer, argumentar... En definitiva, interactuar.¹

Una variante de esta actividad es que los alumnos realicen su trabajo en forma de *booktrailer*. En esta página web, el profesor encontrará información sobre el trabajo de los *booktrailers* en el aula: <http://revistababar.com/wp/booktrailers-en-el-aula-una-mirada-diferente-a-la-lectura>.



¹ Se sugiere volver a ver las presentaciones cuando los alumnos hayan terminado de leer el libro, con el fin de comprobar si la historia ha cumplido sus expectativas, si han acertado en sus previsiones, si habrían hecho la presentación de otra manera ahora que conocen el libro, etc.



2. PREGUNTAS INCREÍBLES

(Habilidades de autoafirmación, creatividad)

El texto de la cuarta de cubierta² de *Nana en el tejado* consiste en una serie de **preguntas motivadoras** para llamar la atención de los lectores, crear expectativas y animar a la lectura. Algunas de estas preguntas se pueden contestar con facilidad en el aula, pero otras darán lugar a todo tipo de hipótesis y situaciones imaginadas.

La clase se dividirá en grupos de cuatro. El profesor tendrá las preguntas en tarjetas y las distribuirá entre los distintos grupos, de manera que las tarjetas vayan rotando y todos puedan reflexionar sobre todas las preguntas.

- ¿Y si un día al despertar toda la ciudad estuviera inundada y las calles fueran ríos y las plazas, lagos?
- ¿Puede una anciana subir un armario de cuatro puertas al tejado?
- ¿Has montado en helicóptero?
- ¿Conoces a todos los chicos que juegan en tu recreo?
- ¿Qué significa «catástrofe»?
- ¿Se puede marcar un gol con un pato?
- ¿Glub glub glib?
- ¿En qué te pareces a una tortuga?

El objetivo del ejercicio es **activar los conocimientos previos** y anticipar de qué puede tratar el libro que van a leer. Para ello, los alumnos tendrán que profundizar en su propia experiencia y compartirla con los demás.

En algunos casos deberán demostrar la percepción de sí mismos y su destreza para comunicar a los demás su forma de ser (*¿En qué te pareces a una tortuga?*). En otros casos, tendrán que recurrir a la imaginación (*¿Se puede marcar un gol con un pato? ¿Cómo se podría hacer?*). El profesor puede relacionar estas ideas con otras historias en las que la fantasía desempeña un papel central, por ejemplo *Alicia en el País de las Maravillas*.

3. EL MUNDO DEL TEATRO

(Habilidades de autoafirmación, creatividad)

Como punto de partida, el profesor copiará en la pizarra la parte final del prólogo del libro: «Voy mucho al teatro, desde pequeño, y siempre me ha parecido un sitio genial para pensar, y sobre todo para soñar».

A continuación, los alumnos reflexionarán sobre su propia experiencia, sus conocimientos previos y sus emociones en relación con el **teatro**. El profesor puede proponer las siguientes actividades:

- Visitar juntos el teatro o el salón de actos del centro y recorrer el escenario, el telón, los camerinos, las butacas del público... ¿Qué emociones te despierta cada espacio?
- Si en el colegio no hay teatro, se pueden comentar las siguientes fotografías o bien buscar algunas parecidas en internet.

² El profesor puede explicar que la **cubierta** de un libro es su parte externa. Dentro de ella, la **cuarta de cubierta** es la parte de atrás del libro, también llamada a veces *contraportada*.



https://en.wikipedia.org/wiki/Taft_Theatre#/media/File:Outside-taft-theatre.jpg



<https://youngviclondon.wordpress.com/2015/07/03/curtain-calls-exclusive-backstage-photography/>



<http://www.jba.af.mil/News/Article/337477/princess-and-the-pea-gives-audience-a-pea-ling-performance/>



<https://www.flickr.com/photos/batmoo/3734838375>

- Comentar las experiencias del alumnado cuando han ido al teatro (con la clase o con la familia) o bien si han participado en la preparación de alguna obra dramática.
- Hablar sobre la importancia del vestuario, el maquillaje... Leer las recomendaciones de los apartados *Vestuario* (página 19) y *Escenografía* (página 22). Comparar con las representaciones teatrales que han hecho los alumnos en el colegio. Se debe hacer hincapié en que no siempre hace falta gastar mucho dinero si se tiene la suficiente **imaginación**. Los alumnos comentarán sus experiencias a este respecto.
- El autor afirma que, a la hora de imaginar el espacio en el que se mueve Nana, le resultaron inspiradoras las pinturas de Marc Chagall, por sus formas y sus colores. Los alumnos podrán visitar la página web www.wikiart.org/es/marc-chagall para conocer los cuadros de este pintor. ¿Estás de acuerdo con Paco Gaméz? ¿A qué otro artista te recuerdan a ti las ilustraciones del libro? El profesor de la asignatura de Plástica puede ayudar a los alumnos en esta sesión.
- Dialogar sobre las diferencias y las semejanzas entre el cine y el teatro (temporalización, escenarios, actores, emoción...).
- Explicar que el teatro también se lee. Sacar de la biblioteca varias obras de teatro para niños y permitir que los alumnos las hojeen y se las puedan llevar a casa.

4. PUNTOS DE VISTA

(Autocontrol, habilidades de oposición asertiva)

El profesor repasará qué son las **acotaciones escénicas** ('Notas de un texto teatral que indican cómo deben moverse o actuar los actores en el escenario o bien están relacionadas con el espacio en el que se desarrolla la acción'). Pedirá a los alumnos que empiecen a leer la escena *Muchísima agua*, donde todavía no hablan los personajes, sino que se explica, en una larga acotación, el escenario de la inundación.

Después de leer esta acotación inicial, se puede preguntar: *¿Qué escenario se describe? ¿Cómo se sentirán los habitantes de esa ciudad? ¿Qué tipo de obra esperas leer? ¿Por qué crees que esta primera acotación es tan larga?*

Según el autor, «para los periódicos, la gente sin imaginación o los más dramáticos», el escenario de la obra sería parecido al de la imagen A, aunque él propone algo como B:



El profesor pedirá al alumnado que hable sobre las **semejanzas y diferencias** entre ambas imágenes. De manera ordenada y respetuosa, los partidarios de A deben convencer a los de B y viceversa, siempre utilizando argumentos convincentes para defender la propia postura y gestionando los impulsos de interrumpir a los demás en un momento inadecuado.

Finalmente, se puede proponer a los alumnos que realicen un **dibujo** de cómo estaría su propia calle después de una inundación.

5. PERSONAJES

(Empatía, habilidades de interacción, creatividad)

El profesor pedirá al alumnado que lea el *Argumento* de la página 11 y trate de contestar a esta pregunta: *¿Cómo puede una jornada de pesadilla convertirse en un día muy especial?* Después, en grupos de cuatro, los alumnos dialogarán sobre la obra de teatro que van a leer y qué **personajes** creen que van a aparecer.

A continuación, leerán el apartado *Personajes* (páginas 13-17) y observarán los dibujos.

¿Cómo es Nana? ¿Qué aprenderá de esta experiencia? ¿Y los demás? ¿Cómo crees que se va a relacionar Nana con el resto de personajes?



Dentro de cada grupo, se repartirán los papeles de Nana, Paco, Tortuga y Mico (no es necesario que los personajes femeninos sean chicas y viceversa). Cada uno deberá **ponerse en el lugar de su personaje** y dialogar con los demás sobre la obra que van a leer, con todos los datos que ya tienen. Por último, los grupos imaginarán y escribirán un **diálogo** entre los cuatro personajes, pudiendo escenificarlo a continuación ante el resto de la clase.

6. ¿QUÉ ES MÁS IMPORTANTE? (Creatividad, habilidades de autoafirmación)

Antes de iniciar la lectura del libro, el alumnado leerá la cita que ha incluido el autor en la página 25:

La verdad es perfecta para las matemáticas, la química, la filosofía, pero no para la vida. En la vida, la ilusión, la imaginación, el deseo, la esperanza, cuentan más.

ERNESTO SÁBATO

Los alumnos expresarán por escrito, en una extensión máxima de una página, su **opinión personal** sobre esta cita. Pueden acompañarla con ejemplos de su propia vida, de historias de ficción, etc. para finalmente ponerlo en común.

7. CUANDO EL AGUA SE CONVIERTE EN PELIGRO (Toma de decisiones responsable, actitudes positivas hacia la salud)

El tema de las inundaciones se puede trabajar de manera interdisciplinar con la asignatura de **Ciencias Naturales**.

- ¿Sabes qué es una inundación? ¿Por qué se produce? ¿Qué consecuencias tiene? ¿Quién puede rescatarte en una situación así? ¿Qué puedes hacer tú para ayudar?
- ¿Crees que el ser humano contribuye a aumentar los desastres naturales del planeta?
- Averigua qué es el cambio climático y relaciónalo con las inundaciones.



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mieres_Crecida_del_r%C3%ADo_Caudal_Marisol_Zapico_Asociaci%C3%B3n_Semeya.jpg

Con las respuestas a todas estas preguntas, los alumnos elaborarán una **presentación** (en forma de mural, en una cartulina; o bien digital) y la expondrán al resto de la clase.

DURANTE LA LECTURA

1. ÚLTIMAS NOTICIAS (Empatía, creatividad)

Después de leer la primera escena de la obra, *Muchísima agua*, el profesor sugerirá a los alumnos que escriban la **noticia de la inundación** desde el punto de vista de un periodista que visita la ciudad.

Pueden seguir estas recomendaciones:



- Buscar un buen titular y una buena entradilla.
- Imaginar un lugar y un tiempo para los hechos.
- Describir la llegada de las tortugas, el rescate del helicóptero, la gente en los tejados...
- Incluir alguna entrevista a personajes que hayan protagonizado el suceso.

Para dar al trabajo un aspecto más lúdico, y aproximarlo a la labor periodística de la televisión, los alumnos pueden actuar de corresponsales y **grabar la noticia**, para después mostrarla al resto de la clase.

2. MONÓLOGO TEATRAL

(Creatividad, identificación y expresión emocional)

Los alumnos escribirán un **monólogo** inspirado en el de la escena *Sol* (págs. 29-32). Deben incluir acotaciones.

Pueden elegir una de estas situaciones:

- Suena el despertador. Te despiertas. Aún es de noche. Llueve y hace frío. Tienes clase. Y un examen...
- Te despiertan unos ruidos. Sales de tu cuarto. Tu casa está en obras. Albañiles por todas partes. No hay microondas. Ni nevera...
- Te despiertas. ¿Dónde estás? Parece una tienda de campaña. Abres la cremallera: hace un frío polar. Los demás duermen...

Se pedirá a algún voluntario que **dramatice** su monólogo ante el resto de la clase.

3. DEL TEATRO A LA NARRACIÓN

(Empatía, creatividad)

Los alumnos escribirán en prosa el siguiente fragmento teatral tomado de la escena *Alguien*:

PACO: Bueno... ¿Jugamos a algo? Por pasar el rato.

NANA: Aquí no tenemos nada para jugar.

PACO: Podemos jugar a cualquier cosa, a algo sin enchufes... Es raro..., lo sé, pero...

NANA: Vale..., aunque así de lejos...

PACO coge una bellota de la rama y se la tira a NANA.

NANA: ¿Pero qué haces?

PACO: No sé... Jugar.

NANA: ¿Y no sabes jugar sin hacer daño?

PACO: Vale, a ver, a ver: (Piensa) «Veo, veo...».

El profesor les dará a elegir entre estas posibilidades:

- Redactar en tercera persona gramatical.
- Escribir en primera persona, poniéndose en el lugar de Nana.
- Narrar en primera persona, desde el punto de vista de Paco.

Para **transformar un texto teatral en un texto narrativo**, además de elegir el tipo de narrador y el



tiempo (en pasado o en presente), hay que cambiar las intervenciones de los personajes por diálogos (utilizando la raya de diálogo) o bien por estilo indirecto. También hay que incorporar las acotaciones como parte de la narración.

4. NUESTROS MIEDOS

(Identificación y expresión emocional, autocontrol, empatía)

En su conversación con Nana, Paco afirma: «A mí el agua no me da miedo; me da más susto estar solo».

En primer lugar, se pueden formular preguntas como estas: *¿Qué te daría más miedo en una situación como la de Nana y Paco? ¿Te daría igual estar solo o acompañado? ¿Y si son personas a las que no conoces?*

Después, los alumnos hablarán de los **miedos** en general y expresarán, ante los demás, sus propias **emociones**. Estas palabras pueden darles algunas ideas:

OSCURIDAD

RECHAZO

INSECTOS

FRACASO

LO DESCONOCIDO

ALTURAS

Finalmente, entre todos, se buscará la manera de poder vivir controlando estos miedos. ¿Cuál es la mejor solución? Tendrán que encontrarla entre toda la clase.

5. ¿QUÉ HAGO?

(Toma de decisiones responsable, habilidades de oposición asertiva)

Aunque los niños no se quieren separar, al final Paco decide subir al helicóptero.



Los alumnos leerán la escena *Helicóptero* y comprobarán cómo Nana consigue convencer a Paco para que le rescaten primero a él. Por parejas, uno representará a Nana y el otro a Paco. Dialogarán tratando de **convencer al otro** de que debe subir primero al helicóptero.

Después, en gran grupo, se pueden contestar estas preguntas: *¿Por qué al principio Paco no se quiere ir? ¿Qué crees que le lleva a decidir subir al helicóptero? ¿Te parece una buena decisión? ¿Por qué? ¿Qué hubieras hecho en su lugar?*

Al final de la historia, Nana decide también subirse al helicóptero. *¿Por qué elige este momento y no el anterior, cuando se fue Paco? ¿Qué es lo que ha cambiado?*



6. GOGLOTEANDO

(Identificación y expresión emocional, habilidades de interacción, creatividad)

En esta actividad se van a trabajar las **onomatopeyas**. Llamamos onomatopeyas a las palabras que imitan los sonidos que realizan las personas (*je, je; ñam, ñam; buaaa; achís*), los animales (*croac, pío, muuuu, bee*) o los objetos (*ring, tolón, tic-tac, clic*). El conocimiento y el uso de las onomatopeyas por parte del alumnado es importante porque mejora la atención y la percepción auditiva y fomenta el lenguaje gestual y simbólico.

Varios alumnos leerán, de forma dramatizada, la escena *Glub, glub*. Para que les resulte más fácil imitar las voces de los padres de Nana, pueden tratar de imaginarlos y, si quieren, dibujarlos.

El profesor comentará que Nana comprende el lenguaje de sus padres bajo el agua y preguntará al alumnado si ellos lo entienden. A continuación les pedirá que, por parejas, escriban un **diálogo** entre los padres de Nana goglotando. Los personajes deben expresar sus emociones por medio de este lenguaje.

Finalmente cada pareja hará una **lectura dramatizada** de su diálogo, y el resto de la clase tendrá que adivinar de qué trata.

7. TODOS SOMOS NORMALES

(Autoestima, habilidades de autoafirmación, empatía)

En la escena *Preciosa/rara/normal*, Nana y la tortuga se echan en cara, la una a la otra, sus “rarezas”. Se puede leer en el aula este fragmento:

TORTUGA: Pues tú sí que eres chistosa; con las patas esas largas. Dos en el suelo y las otras dos, ahí colgando, venga a moverlas.

NANA: Son los brazos. Lo mío es lo normal.

TORTUGA: Mírala ella, con la cabeza llena de pelo...

La TORTUGA empieza a reírse.

NANA: Oye, tortuga, que yo soy normal.

TORTUGA: Y con la espalda esa tan recta.



La TORTUGA se desternilla de la risa.

NANA: ¡Eh! ¡Que yo soy normal!

TORTUGA: Para mí tú eres rara.

Se sugiere trabajar el hecho de que, muchas veces, para cada uno es normal lo suyo y raro lo de los demás. Se puede iniciar la reflexión rellenoando una tabla como esta:

¿Qué es una persona normal?	
¿Qué es una persona rara?	
¿Qué tengo yo de normal?	
¿Qué tengo yo de raro/rara?	
¿Cómo me ven los demás?	

Cuando todos hayan rellenoado su tabla, se dialogará en gran grupo y el docente pondrá en valor, si es oportuno las diferencias que hayan salido.

8. TORTUGAS MARINAS (Habilidades de interacción)

El personaje Tortuga se puede trabajar de manera interdisciplinar con la asignatura de **Ciencias Naturales**.

Se propone a los alumnos que, por grupos, **investiguen acerca de las tortugas marinas**. Deben trabajar con autonomía personal y al mismo tiempo en grupo. El profesor evaluará las habilidades de interacción del alumnado durante el trabajo en equipo.

Se puede centrar la investigación en estos puntos:

- Nombre científico
- Descripción general
- Hábitat
- Alimentación
- Reproducción
- Peligro de extinción



<https://pixabay.com/es/tortuga-mar-tortugas-marinas-1890662/>

¿Qué características de las tortugas marinas se mencionan en el libro?

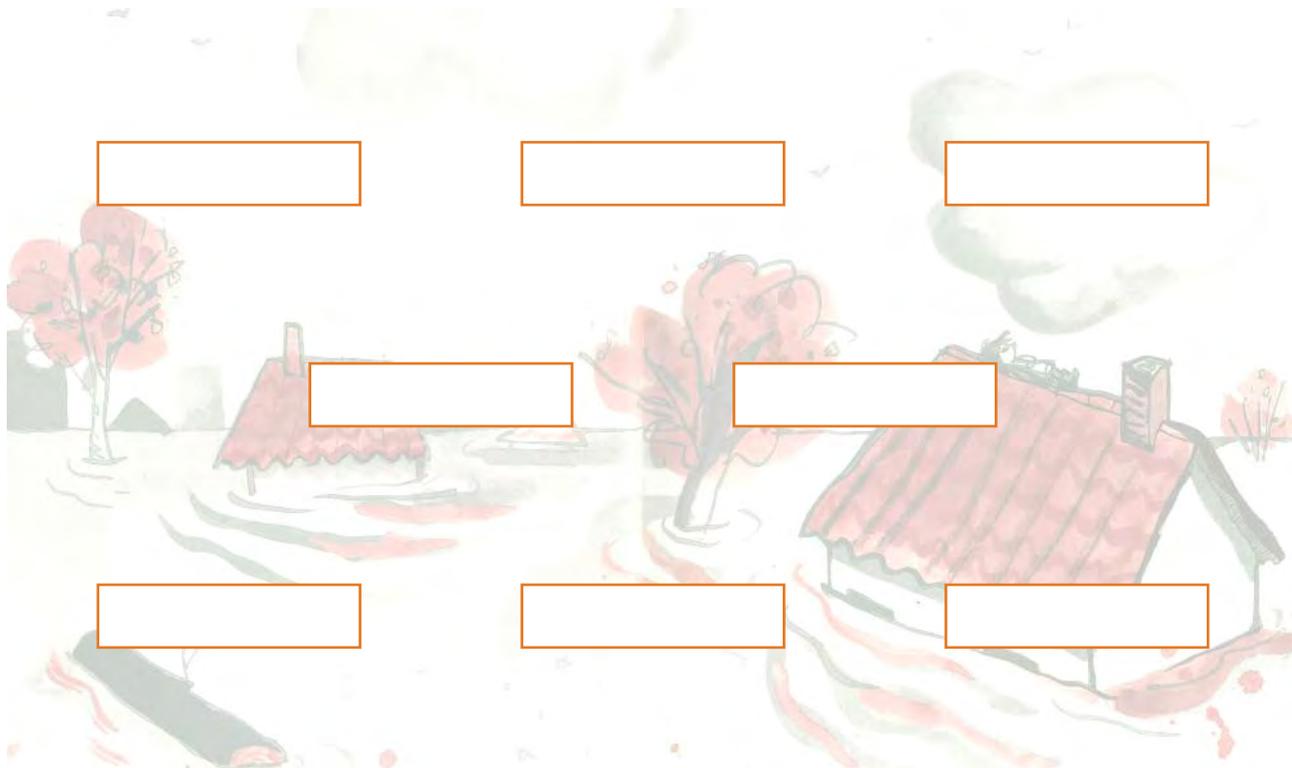
Los trabajos pueden exponerse durante un tiempo en las paredes del aula. Se recomienda que contengan imágenes, títulos y apartados, distintos tipos de letra...

9. MIS COSAS IMPORTANTES

(Toma de decisiones responsable, actitudes positivas hacia la salud)

En la escena *Mico*, una anciana llamada Benita (Mico) no quiere perder sus cosas por la inundación y las sube ella misma al tejado.

El objetivo de esta actividad es que los alumnos escriban los objetos que ellos salvarían en primer lugar si estuvieran en la situación de Nana y Mico. Después, pondrán en común sus decisiones con el resto de la clase.



El profesor puede iniciar en clase un diálogo sobre los **hábitos responsables de consumo**, que serán determinantes –junto con los aspectos emocionales– a la hora de elegir unos objetos u otros.

10. CON TODAS TUS FUERZAS

(Autoestima, creatividad)

Se propone la lectura en el aula de este fragmento en el que Mico, la anciana, afirma que somos más fuertes de lo que creemos:

Mico: A veces piensas que no..., pero luego ves que sí... que cuando hace falta, una cosa te entra y eres fuerte... más fuerte de lo que creías y entonces te das cuenta de que estás subiendo un armario de cuatro puertas cargado de ropa por las escaleras...

El profesor pedirá a los alumnos que escriban un **relato** en el que ellos mismos sean más fuertes de lo que en un principio creían. Se les puede proponer que el relato sea de ciencia ficción: *Imagina que descubres que tienes superpoderes. ¿Cómo los podrías utilizar en tu entorno de manera positiva?*

DESPUÉS DE LA LECTURA

1. BALANCE DE LA SITUACIÓN

(Identificación y expresión emocional, empatía, autocontrol)

Los alumnos leerán estos tres momentos de la historia en los que Nana se detiene para reflexionar sobre su propia situación.³

¡Jo! ¡Es muy temprano! Por poco... ¡No! ¡Me he manchado! ¡No! ¡No! ¡Jo! ¡Todo me pasa a mí! ¡Qué asco! ¡NOOO! Bueno, yo qué sé. Todo tiene solución, ¿no? ¡Así! ¡Muy bien! ¡Reluciente! El agua está muy fría. Venga, Nana, tienes que ser mayor. El agua está fría, pero hace calor; así que genial. (pág. 29)

Otra vez sola. Me estoy acostumbrando a estar aquí, y no pasa nada... Estoy genial. ¿Es lunes? Sí. Acaba de empezar la semana y hace sol. Todo está bien. Lunes sin clase. Todo está bien. Tengo un poco de hambre... ¿Qué comeré ahora? Pronto volverá el helicóptero... (pág. 62)

¡Hum! Esto es un desastre, por más que lo intente... Estoy en un tejado... rodeada de agua, sola... Antes por lo menos me distraía Paco, que es un pesado, pero... Y la tortuga, que es igualita que yo, clavada a mí, tan simpática, se ha ido tan pancha... Y yo aquí, con un hambre... Todo mojado... Todas mis cosas mojadas... Y para comer... pescado, pescado y pescado... (pág. 91)

El profesor les preguntará si la **actitud positiva** y la **mente abierta** de la protagonista se mantiene uniforme a lo largo de toda la obra o si, por el contrario, hay momentos en los que se desespera. *¿Qué habrías hecho tú en su lugar? ¿Cómo te hubieras tomado los acontecimientos? ¿Cómo reaccionas, en tu vida diaria, cuando las cosas no salen como esperabas?*

2. COMER DE TODO

(Actitudes positivas hacia la salud, toma de decisiones responsable)

El profesor propondrá la observación del dibujo de la página 69. En esta escena, los padres de Nana le ofrecen peces para desayunar, y ella dice que come de todo, pero que peces para desayunar..., que si no hay galletas...

En un caso real de inundación, ni los adultos pescarían por su casa ni los niños comerían pescado crudo. Esta obra es muy simbólica, y lo que representa la escena es una situación excepcional en la que hay que sobrevivir con la comida que haya, aunque esta no nos guste mucho.

Estas preguntas podrían iniciar un **diálogo** en clase: *¿Qué alimentos no te gustan nada? ¿Nunca los comes? ¿Y si alguien te invita o te pide por favor que los pruebes? ¿Te hacen comer de todo en casa? ¿Crees que tomarías esos alimentos en una situación de necesidad, como la de Nana? ¿Llevas una alimentación sana y variada?*



³ En la reproducción de estos tres fragmentos se han omitido las acotaciones teatrales y se han dejado solo las intervenciones de Nana.



Por último, el profesor pedirá a los alumnos que **redacten un compromiso** para volver a probar un alimento que no les haya gustado antes y quizá puedan cambiar de opinión o bien para probar un alimento nuevo.

3. PONERSE EN EL LUGAR DE LOS DEMÁS

(Empatía, identificación y expresión emocional, creatividad)

En la página 30, Nana afirma que sus padres están durmiendo y que no los va a despertar porque llevan una noche muy dura.

En la 47, Nana le dice a Paco que sus padres están agotados porque llevan todo el día subiendo muebles y electrodomésticos de una planta a otra, y que por eso no quiere despertarlos.

¿Crees que Nana es capaz de ponerse en el lugar de sus padres para imaginar qué sienten o qué necesitan? ¿Se preocupa por ellos?

Los alumnos pensarán alguna situación en la que se hayan puesto en el lugar de otra persona para tratar de imaginar lo que siente y lo contarán por escrito sin poner su nombre.

Después, el profesor mezclará los trabajos y los repartirá. Cada uno leerá el que le ha tocado y se comentará entre todos qué es la **empatía** y cómo se puede conseguir.

4. LA TORTUGA Y LA LIEBRE

(Creatividad, habilidades de autoafirmación)

Nana le dice a la tortuga que su padre le había contado alguna vez la historia de una tortuga y una liebre (pág. 86).

Una versión⁴ de la **fábula de la liebre y la tortuga**, que se atribuye a Esopo, se puede leer en este enlace: <http://ciudadseva.com/texto/la-liebre-y-la-tortuga>.

Cada alumno buscará en internet esta fábula: no solo el texto, sino también imágenes y vídeos. A continuación se comentarán en voz alta las distintas versiones y se reflexionará sobre la actitud de los dos animales: la tortuga no es rápida pero es constante y trabajadora, mientras que la liebre se confía y desprecia a su oponente, etc.

¿Sabes qué es una fábula? ¿Y una moraleja? ¿Crees que la liebre habrá aprendido la lección? ¿Alguna vez te has comportado como la liebre? ¿Qué ocurrió? ¿Cómo te sentiste? ¿Has visto esa actitud en otras personas: en los juegos, deportes...?

Para terminar, el profesor propondrá que **escriban una fábula entre toda la clase**. Los alumnos irán haciendo aportaciones a la historia, siempre respetando los turnos de palabra, y el profesor se encargará de ir escribiendo la fábula resultante. Se les debe recordar que los protagonistas de las fábulas son animales y que suelen dar una enseñanza sobre algún tema, que aparece sintetizada en la moraleja final.

⁴ La versión de la que habla Nana es diferente: la tortuga no acaba ganando porque la liebre se queda dormida sino porque todo se llena de agua y ella sabe nadar.



5. LA IMPORTANCIA DE LOS SONIDOS

(Identificación y expresión emocional, habilidades de autoafirmación, creatividad)

Los **sonidos** son una parte fundamental de la historia porque la enriquecen y completan: el agua, el viento, las hojas de los árboles, el helicóptero, el megáfono, la música, las campanadas, los pájaros...

Los alumnos pueden empezar la sesión jugando con los sonidos de su entorno: imitarlos, grabarlos... Incluso componer una breve pieza musical con ellos.

El alumnado reflexionará sobre los sonidos de su vida diaria y completará, de manera individual, una tabla como esta:

Sonidos que me gustan		
Sonidos que no me gustan		
Sonidos que me traen recuerdos		
Sonidos que me gustaría escuchar		
Sonidos que me ponen alegre		
Sonidos que me ponen triste		

Se pondrán en común los resultados y el profesor reflejará en la pizarra en una tabla los sonidos que más se repiten.

En la obra también las **voces** desempeñan un papel primordial. Según el autor, algunas voces «se convertirán en personajes de carne y hueso a lo largo de la obra, pero otras no: por ejemplo, las dos voces acuáticas que pertenecen a los padres de Nana».

Para que el alumnado reflexione sobre el hecho de que todas las voces son únicas, se puede realizar una actividad en la cual un alumno reconozca, con los ojos tapados, de quiénes son las voces que escucha. Los que hablan pueden intentar disimular o cambiar su voz de alguna manera, para ver si son capaces de despistarlos.

¿Reconoces a las personas por la voz? ¿Hay voces parecidas a otras? ¿Te parecen más bonitas unas voces que otras? ¿Hay alguna voz en concreto que te despierte una emoción agradable? ¿Qué piensas de tu propia voz cuando la oyes grabada? (Se podría hacer una prueba).

6. LA AMISTAD, A DEBATE

(Habilidades de oposición asertiva)

El profesor organizará un **debate** en el que cada equipo defienda una de estas ideas:

- La amistad puede surgir en un solo día, como les sucede a Nana y Paco. Si dos personas se conocen en una situación complicada (como es su caso), la complicidad será aún mayor.

- La amistad es un proceso muy largo que requiere mucho tiempo. En un solo día puedes conocerte, caerte bien, pero no hacerte amigo de alguien.

Algún alumno podrá actuar de **moderador**. El profesor fomentará habilidades positivas para resolver los conflictos que puedan surgir y llevar un debate ordenado.

Finalmente decidirá cuál de los dos equipos ha debatido con más consistencia tanto en grupo como en la intervención individual de sus componentes (entonación, lenguaje no verbal, capacidad de convicción...).



7. LA PERSONALIDAD DE NANA

(Identificación y expresión emocional, habilidades de interacción, habilidades de oposición asertiva)

Como muestra de la **forma de ser de Nana**, se leerá en clase el siguiente fragmento de la obra:

NANA: Los ordenadores estarán empapados...

PACO: Veo, veo...

NANA: La *tablet*... La videoconsola...

PACO: Una cosita... ¿Vas a llorar por esas tonterías?

NANA: No voy a llorar.

PACO: Puedes llorar si quieres, no pasa nada, Nana, yo a veces lloro...

NANA: Venga, calla. Juega.

PACO: Qué dura eres Nana... Voy... Veo, veo...

¿Crees que pasa algo por llorar? ¿Solo se puede llorar por desgracias o por cosas muy importantes? ¿Sueles llorar mucho? En el texto, ¿te parece llamativo que sea el chico el que se lo dice a la chica? De manera tradicional, ¿los niños y las niñas han llorado de la misma manera y por los mismos motivos?

Quando las cosas no salen como esperábamos, hay personas que son capaces de mostrar una actitud abierta, idear soluciones o simplemente disfrutar de la nueva situación.

«Estoy más sola que la una. ¡Pero qué bonito se ve todo el barrio así! ¡Parece un cuadro!». A lo largo del libro, Nana manifiesta que tiene suerte por haber conocido a Paco, por estar en un tejado y no en un árbol...

¿Qué ventajas tiene el tejado con respecto al árbol? ¿Te parece que Nana tiene suerte por estar en su situación? ¿Cómo se toma las cosas?

Con toda esta información, la clase realizará una **lluvia de ideas** sobre la personalidad y forma de ser de Nana. Cuando estén anotadas todas las ideas, tendrán que negociar para crear una figura común.



8. SE ABRE EL TELÓN

(Autocontrol, creatividad, habilidades de interacción)

El profesor dividirá la clase en grupos y asignará una escena a cada grupo. En cada equipo habrá un director y el resto serán actores, que se repartirán los papeles. Si es necesario, alguien tendrá varios papeles.

La **escenificación** es una buena ocasión para trabajar el autocontrol del alumnado, ya que la participación en una actuación teatral requiere capacidad de dominarse a uno mismo y de inhibir los impulsos en los ensayos y en la representación final, de someterse a unas reglas y ajustarse a determinadas circunstancias.

Se pueden utilizar disfraces, objetos (que hayan podido traer de casa) o decorado. Como guía, es aconsejable leer los apartados *Sobre la representación* (pág. 19) y *Sugerencias: lectura e interpretación* (pág. 115). En este último apartado, Idoia Ruiz de Lara propone la **escenificación coral** de manera grupal, tanto corporal como vocal (por ejemplo, los sonidos subacuáticos que salen en la obra) «para descubrir el poder y la magia del trabajo en equipo del teatro». Se trata de actuar de manera acompasada y conjunta, como en el teatro griego clásico, en el que un grupo de actores representaba a un pueblo, a los ancianos, etc.

Si el docente lo considera oportuno esta representación se podría abrir al público en algún momento del curso.

9. PEQUEÑOS ESCRITORES

(Creatividad)

El profesor pedirá a los alumnos que escriban un **fragmento teatral conjunto** en el que Nana y Paco se encuentren días más tarde en el colegio.

Estos consejos les ayudarán en la tarea:

- 1 Reproducir por escrito lo que dice cada personaje.
- 2 Delante de lo que dice cada personaje, escribir su nombre con mayúsculas seguido de dos puntos.
- 3 Escribir las acotaciones teatrales en un tipo de letra diferente. Utilizarlas para añadir indicaciones sobre el escenario y sobre cómo deben vestir y actuar los personajes.
- 4 Tratar de reflejar las emociones de los personajes a través de sus palabras.

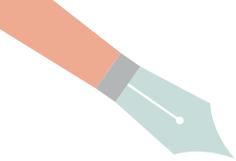
10. CANTANDO BAJO LA LLUVIA

(Creatividad, habilidades de interacción)

Esta actividad se puede trabajar de manera interdisciplinar con la asignatura de **Música**.

Después de leer la escena final, *Final a lo Broadway*, y de observar el dibujo de la página 114, por grupos, los alumnos realizarán la **ficha técnica de la película** *Singing' in the Rain* (Estados Unidos, 1952, dirigida por Stanley Donen y Gene Kelly).

También buscarán fragmentos de las versiones de teatro musical en los teatros de Broadway y en otros



lugares del mundo. Por último, ensayarán y representarán, ante el resto de la clase, alguno de los conocidos fragmentos de este **musical**. ¡Solo necesitan música y un paraguas!

Por otra parte, el autor del libro propone en nota a los lectores (página 111) que busquen y escuchen las **canciones** antiguas que podrían sonar en la radio de Mico mencionadas en la acotación: *Singin' in the Rain*, *Somewhere over the Rainbow* y *What a Wonderful World*. Todas ellas se caracterizan por su **mensaje optimista** y se han constituido en estándares de *jazz* interpretados y adaptados por muy diversos artistas a lo largo de la historia. Quizá entre toda la clase se pueda adaptar una de estas piezas con la ayuda del profesor de Música y de algún alumno que toque algún instrumento para poner al final de la obra.



¿Has escuchado alguna de estas canciones? ¿Las habías oído alguna vez? ¿Te han gustado? ¿Conoces alguna canción actual que tenga también un mensaje optimista? ¿Qué canción pondrías tú en el final de esta obra de teatro?

11. SOLUCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS (Creatividad)

A lo largo de la obra, Nana se enfrenta a los problemas y busca soluciones en cada situación concreta, sola o en compañía de otros personajes.

El profesor explicará a la clase que ahora son ellos, los alumnos, los que van a **plantear soluciones** para los problemas que se dan en el texto.

Se elegirá una o varias de estas cuestiones:

- ¿Cómo se podría organizar el rescate de Nana si no tuviéramos acceso a un helicóptero?
- ¿Cómo podríamos “desinundar” la ciudad?
- ¿Cómo podría Nana pasarles comida a sus padres para que no tuvieran que tomar pescado crudo?
- ¿Cómo podemos ayudar a los padres de Nana, y a Mico, para que no pierdan sus muebles y el resto de sus cosas?
- ¿Cómo nos aseguraremos de que Tortuga vuelve a su hábitat (el océano)?

Primero los alumnos comentarán sus ideas en grupos de cuatro. La actividad consiste en dar rienda suelta a la imaginación y aportar todas las propuestas que se les ocurran, aunque piensen que son disparatadas. Deben sentirse a gusto y disfrutar de esta lluvia de ideas, que puede resultar muy divertida y creativa.

Cada grupo decidirá cuáles son sus dos mejores soluciones al problema y las pondrá en común con el resto de la clase. Finalmente, entre toda la clase, se tienen que elegir cinco soluciones para cada problema. Entre estas, se puede votar la mejor.

12. EN EL ESCENARIO

(Autoestima, identificación y expresión emocional, habilidades de autoafirmación)

La sección final del libro *Nana en el tejado*, titulada *Sugerencias*, está escrita por Idoia Ruiz de Lara. En ella se proponen ideas de representación, como la utilización de objetos para recrear las escenas de la obra. Los alumnos pueden entrar en la web <https://idoiaruizdelara.com> y conocer el trabajo de esta actriz, directora teatral y profesora. Entre los ejemplos de obras que ha dirigido está *Nana en el tejado*. Quizá estas ideas nos puedan ayudar si en algún momento se decide representar la obra.

Por grupos, se comentarán las siguientes fotografías (todas ellas tomadas de la página web citada) relacionadas con la **puesta en escena** de la obra bajo la dirección de Idoia Ruiz de Lara:





¿Cuál es el trabajo de un director de teatro? ¿En qué crees que se parece al de un director de cine? ¿Y al de un coro? ¿Has representado alguna obra con el colegio? ¿Quién la dirigía? ¿Qué es un ensayo general? ¿Y un estreno? ¿Has participado en la actuación final de El Coro de las Emociones, por ejemplo?

¿Qué tipo de trabajo relacionado con el teatro crees que te iría mejor (actuar, escribir, dirigir, maquillar, decorar, gestionar...)?



5 | PARA LEER Y SABER MÁS

Página web del autor de *Nana en el tejado*, Paco Gámez:

<https://www.pacogamez.com>

Página web de la ilustradora de *Nana en el tejado*, Ximena Maier:

<http://ximenamaier.com>

Página web de la directora teatral Idoia Ruiz de Lara, autora del apartado final *Sugerencias*. Esta web incluye la puesta en escena de *Nana en el tejado*:

<https://idoiaruizdelara.com> (sección de *Dirección*).

Colección Sopa de Libros (teatro) de Anaya:

https://www.anayainfantilyjuvenil.com/titulos_coleccion.php?id_coleccion=14108&obras_papel=S&obras_digital=S

Artículos sobre el teatro en el aula:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/recursos-de-teatro-en-las-aulas/26558.html>

<https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/el-teatro-en-el-aula-de-ingles-de-primaria/549201737294/>

<https://es.slideshare.net/luciacerezoalvarez/teatro-en-primaria>

<http://teatro.es/es/recursos/teatro-en-el-aula/presentacion>

<http://teatro.es/contenidos/canalTeatroInfantil/propuestaDeMotivacion/desinhibicion.html>

Página del INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado), responsable de la integración de las TIC en las etapas educativas no universitarias con recursos y consejos para los docentes:

http://ntic.educacion.es/w3/recursos/secundaria/optativas/teatro_hoy/index.html

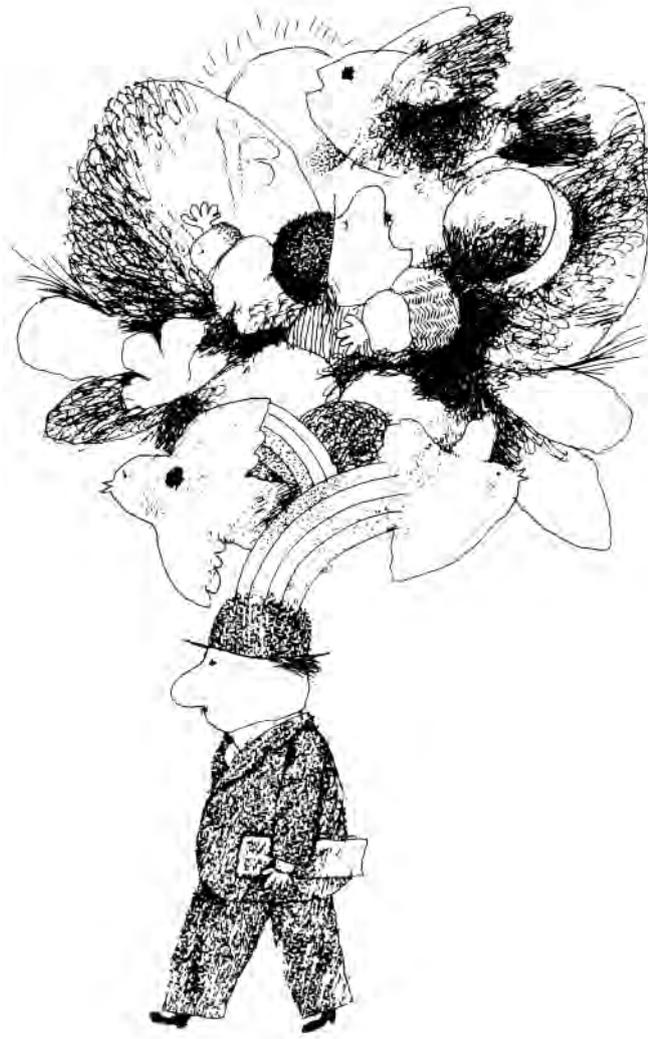
Página dependiente del Instituto nacional de Artes Escénicas (Ministerio de Cultura) que propone llevar el teatro a los colegios:

<http://teatro.es/contenidos/canalTeatroInfantil/propuestaDeMotivacion/index.html>

El hombrecito vestido de gris y otros cuentos

Fernando Alonso

GUÍA DE LECTURA



FUNDACIÓN
BOTÍN

Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía e identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Santiago Yubero, Elisa Larrañaga y Sandra Sánchez

Diseño y maquetación

Tres DG / Fernando Riancho

Edición

Fundación Botín 2015

Pedruca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Ulises Wensell

Índice

0 Presentación	153
1 Introducción	154
2 El autor y su obra	157
3 Actividades	158
Antes de la lectura	158
1. Resignación o cambio	158
2. Colores y emociones	158
3. Siete historias más	159
Durante la lectura	160
1. Miradas	160
2. Convivencia	160
3. Ser un “manitas”	161
4. Enfados	161
5. Hombres de piedra	162
6. La ayuda de todos	162
7. Cuento y canto	163
8. ¿Dónde están los números?	163
9. ¡Vamos a circular!	163
10. Mensajes en la botella	164
11. Nuestro barrio	165
12. Conversar	165
13. Oficios	166
14. Acoso	166
15. Estar alegres	167
16. Pajaritas de papel	167
Después de la lectura	168
1. El hombrecillo de papel	168
2. Ensalada de historias	168
3. Dime cómo te llamas y te diré quién eres	168
Actividades complementarias	169
1. El duelo	169
2. Sueños	169
4 Fichas	170



O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al docente su labor en relación con el proceso lector. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades así como la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer la animación a la lectura y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas afectivas y emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumno. Además, se ha de favorecer el intercambio de opiniones entre el alumnado para reforzar una lectura personalizada y crítica.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal y, en este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, con el objetivo de favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionando todo ello con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.

La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, empatía, identificación/expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de «Antes de la lectura». A continuación «Durante la lectura» se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura de los capítulos del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con los textos y responden al desarrollo afectivo, emocional, cognitivo y social de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, proponemos el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en «Después de la lectura» se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales, sociales y creativas que se han trabajado en fases anteriores, para intentar facilitar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal social y creativo, y este es el fin de las actividades que se proponen.



1 | INTRODUCCIÓN

Los libros son un vehículo excelente para conocer y entender el mundo. El hecho de que exista una estrecha relación entre la lectura y los procesos de socialización nos permite creer en su poder educador; en el sentido de que facilitan la asimilación de las normas, las creencias y los valores respetados por la comunidad. La lectura es, a su vez una fuente de acercamiento continuo a la información, al entretenimiento y a la estética y, además, es una excelente herramienta para promover el desarrollo emocional, social y creativo.

A partir de la lectura, el lector puede identificarse con los personajes y las situaciones que transcurren en el relato y convertirlas en experiencias vicarias, con capacidad para orientar sus emociones y sus comportamientos. El poder de los textos para hacer vivir al lector emociones, para presentarle distintas situaciones y comportamientos e, incluso, para acercarle a sus miedos e inquietudes, convierte a la lectura en un instrumento privilegiado para ayudar en el proceso de su desarrollo personal.

La literatura refuerza la relación entre los niños y la sociedad. Identificando los distintos aspectos representados en una obra se pueden establecer enlaces entre esas representaciones y el mundo que les rodea. Entendemos que la literatura cumple una función socializadora y de transmisión de valores, porque habla y reflexiona sobre la vida a través de los protagonistas de las historias. La lectura puede movilizar los sentimientos del lector, sus recuerdos, sus emociones y nuevas ideas que incrementan su crecimiento personal.

La lectura literaria implica el ejercicio de la inteligencia, la libertad, la imaginación y la creatividad del lector. Además de todo eso, que coloca a la literatura (sea poesía, sea narrativa) en la esfera de lo privado, la literatura forma parte también del ámbito de lo público, pues permite que los lectores adquieran un compromiso ético y participen con la imaginación y con las emociones en las vidas de otros.

Por otra parte, sabemos que la lectura es una actividad cognitiva compleja. Con la realización de inferencias cognitivas a partir del texto se pone en marcha el proceso de comprensión lectora. Los personajes, reales o de ficción, ayudan al niño a conocer el mundo y a construir su propio universo de habilidades personales y sociales. Cuando ponemos en contacto el texto con nuestra vida, con nuestra experiencia y con nuestro conocimiento es cuando podemos hablar de la lectura como experiencia de aprendizaje. Por ello, la experiencia lectora puede favorecer la construcción de modelos básicos de estilos de vida. En este sentido, esta guía de lectura pretende reforzar el hábito de leer y facilitar en los niños su desarrollo afectivo, emocional y creativo.

Además, el profesor encontrará que cada una de las actividades propuestas trabaja alguna de las variables del programa *Educación Responsable* de la Fundación Botín, como puede verse de manera resumida en el siguiente cuadro:

ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	
“El hombrecito vestido de gris”	
1. Resignación o cambio	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Autoestima • Habilidades de autoafirmación
2. Colores y emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Creatividad
3. Siete historias más	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Habilidades de interacción • Creatividad
DURANTE	
1. Miradas	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción • Creatividad
2. Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Valores universales • Habilidades de oposición asertiva
“El barco de plomo”	
3. Ser un “manitas”	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Habilidades de autoafirmación • Actitudes positivas hacia la salud
4. Enfados	<ul style="list-style-type: none"> • Autocontrol • Habilidades de interacción • Identificación/expresión emocional
“Los árboles de piedra”	
5. Hombres de piedra	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Creatividad • Valores universales
6. La ayuda de todos	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Valores universales
“El viejo reloj”	
7. Cuento y canto	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Autocontrol • Identificación/expresión emocional
8. ¿Dónde están los números?	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Creatividad
9. ¡Vamos a circular!	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de oposición asertiva • Toma de decisiones responsable • Actitudes positivas hacia la salud

	ACTIVIDAD	VARIABLES	
DURANTE	“El barco en la botella” 10. Mensajes en la botella	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Habilidades de oposición asertiva • Creatividad 	
	“El guardián de la torre” 11. Nuestro barrio	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Actitudes positivas hacia la salud • Creatividad 	
	12. Conversar	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Habilidades de interacción • Toma de decisiones responsable • Habilidades de oposición asertiva • Autocontrol 	
	“El espantapájaros y el bailarín” 13. Oficios	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable 	
	14. Acoso	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Habilidades de oposición asertiva • Valores universales 	
	“La pajarita de papel” 15. Estar alegres	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Actitudes positivas hacia la salud • Identificación/expresión emocional • Creatividad • Habilidades de interacción 	
	16. Pajaritas de papel	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad • Identificación/expresión emocional 	
	DESPUÉS	“El hombrecito vestido de gris” 1. El hombrecillo de papel	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad
		2. Ensalada de historias	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Habilidades de interacción • Creatividad
		3. Dime cómo te llamas y te diré quién eres	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Creatividad
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	1. El duelo	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Autocontrol • Identificación/expresión emocional 	
	2. Sueños	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima • Identificación/expresión emocional • Actitudes positivas hacia la salud 	



2 | EL AUTORY SU OBRA

Fernando Alonso

Pertenece a la generación de autores que a finales de los años 70 del siglo XX aportaron una profunda renovación al panorama de la literatura infantil y juvenil española, convirtiéndole en una de los autores de referencia en la literatura para niños en nuestro país.

Fernando Alonso, nacido en Burgos, se traslada muy joven a Madrid para cursar sus estudios de Filología. Muy pronto comienza a demostrar su talento como escritor, publicando cuentos y artículos en revistas universitarias. En 1965, finalizados sus estudios, forma parte del equipo fundador de la editorial Santillana, como responsable de los libros de lectura, en calidad de escritor y editor. En esos años el autor entra en contacto con la literatura para niños y comienza a escribir sus primeras historias. Su paso por la editorial Santillana y, especialmente, las obras escritas para las distintas colecciones de libros de lectura, constituyeron para él una especie de banco de pruebas, que le ayudó a encontrar su propio estilo literario. Durante años compaginó, además, su labor de escritor con distintos puestos de responsabilidad en TVE, a cargo de la programación para niños y jóvenes.

Escritor de tendencia realista, aborda en sus obras conflictos sociales y de desarrollo personal. Sus narraciones contienen elementos fantásticos que le sirven de pretexto para construir historias que defienden la ética, la libertad y la justicia. Títulos tan emblemáticos como *El hombrecillo de papel* (1979), *El hombrecito vestido de gris* (1978), *Sopaboba* (1984), *El misterioso influjo de la barquillera* (1985), *El secreto del lobo* (1986) o *El árbol de los sueños* (1993), acercan al lector a historias cargadas de simbolismos, a partir de las que se puede reflexionar sobre uno mismo y la sociedad que le rodea.

El hombrecito vestido de gris es la obra más emblemática de este autor. Su renovada propuesta temática la hizo valedora del "Premio Lazarillo" en 1977. A partir de ese momento ha sido publicada ininterrumpidamente por la editorial Alfaguara, y reeditada en 2014 por Kalandraka. Esta obra estructurada en ocho cuentos cortos presenta un planteamiento común: la historia de unos seres que viven oprimidos por unas estructuras sociales injustas y autoritarias que les impiden realizarse como personas; unos seres que sueñan y luchan por una sociedad más libre donde poder ser felices.

Las ilustraciones de Ulises Wensell para *El hombrecito vestido de gris* se han mantenido constantes en las distintas reediciones de esta obra, por la calidad y la relevancia de las relaciones que se establecen entre texto e imagen. Con sencillos dibujos trazados a plumilla se alternan figuras completas con pequeños detalles intercalados en el texto, así como una cuidada maquetación en la que, Wensell recrea de forma admirable los universos simbólicos de los distintos cuentos.



3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

El objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acortar la distancia entre los niños y los libros. Se ha de establecer una relación satisfactoria de acercamiento a la lectura, que despierte interés por su contenido. Esta relación emocional es la clave de la motivación por leer y construir el hábito lector. Sin olvidar, que los libros esperan a la imaginación del lector para cobrar vida.

En este apartado se proponen tres actividades, que pueden desarrollarse en distintas sesiones. En ellas, tal y como aparece al principio de la actividad, se trata de promover una serie de competencias personales y sociales (autoestima, identificación/expresión emocional y creatividad, entre otras). Son solo propuestas y debe ser el propio educador el que seleccione y marque su temporalización de acuerdo a las características de sus alumnos.

1. RESIGNACIÓN O CAMBIO

(Identificación/expresión emocional, autoestima y habilidades de autoafirmación)

El libro que vamos a leer a continuación se titula: “El hombrecito vestido de gris”. Si leemos la contraportada del libro podremos saber que este libro contiene ocho historias en la que el autor, Fernando Alonso, describe a varios personajes con sus sueños, sus deseos, sus sufrimientos y sus alegrías. Todos ellos tienen en común que no les gusta la realidad en la que viven y la quieren cambiar. Pensemos, por ejemplo, en el significado de “resignación”. ¿Qué significa resignarse? Cada uno de los alumnos de la clase puede poner algún ejemplo, pensando en cosas que les ocurren. Cuando uno no se resigna, ¿qué es lo que ocurre?, pues que las cosas pueden cambiar pero, para ello necesitamos voluntad y esfuerzo. ¿Qué deberíamos hacer para cambiar las cosas que no nos gustan? Podemos pensar entre todas las soluciones, basadas en la voluntad y el esfuerzo, que puedan ayudarnos a mejorar.

2. COLORES Y EMOCIONES

(Identificación/expresión emocional y creatividad)

No conocemos todavía la historia de “El hombrecillo vestido de gris”, pero podemos intentar imaginárnosla. Entre todos, pensemos, por ejemplo, ¿por qué va vestido de gris y si le gusta ir vestido así?, ¿dónde trabaja el hombrecito?, ¿cuáles son sus gustos y sus aficiones?...

Además, podemos hablar del color de las emociones. Los colores parecen estar unidos a los sentimientos y las emociones. Por ejemplo, el color azul (el color del mar y del cielo) está unido a la paz y a la tranquilidad; el color rojo se asocia con lo emocionante y, en ocasiones, con lo peligroso; el blanco se une a lo positivo, a la felicidad y a la sinceridad, y el verde se asocia con la naturaleza y a la esperanza. Así ocurre con muchos más colores, que nosotros podemos añadir e investigar. Ahora, proponemos hacer una actividad intentando elegir un nuevo color para el hombrecito y, una vez elegido el color, tendremos que pensar en sus nuevos gustos y aficiones.

3. SIETE HISTORIAS MÁS

(Empatía, habilidades de interacción y creatividad)

El libro que vamos a leer contiene la historia de “El hombrecito vestido de gris” y otras siete historias más. Podemos dividir la clase en siete grupos y darle a cada uno el título de una historia, cada una con una ilustración de las que aparecen en el libro (la ilustración les puede dar alguna pista). Se trata de que los alumnos de cada grupo imaginen las historias tal como ellos piensan que van a ser, las escriban y se las lean a los demás. Todas las historias inventadas se guardarán y las leeremos a toda la clase después de haber leído las del libro. Así sabremos si se parecen o no; y cuál es la que más se parece a la original. También podremos comentar por qué pensábamos que podía ser cómo la imaginamos y qué nos llevó a creer que podía ser así.





DURANTE LA LECTURA

Seguro que las actividades iniciales han despertado nuestro interés y ahora estamos en disposición de iniciar la lectura. Vamos a comenzar *El hombrecito vestido de gris y otros cuentos* y pronto formaremos parte de las mismas aventuras que sus protagonistas.

Hemos estructurado el recorrido del libro dividiendo, prácticamente, cada historia en dos partes, aunque también se puede optar por leer las historias de una sola vez. Desde luego, debe ser el educador el que elija cómo hacerlo, en función de las características de sus alumnos y de su propia programación. Estas partes se corresponden con sesiones y para cada una de ellas proponemos distintas actividades. Primero leemos un fragmento de la lectura y luego, en grupo y de forma lúdica, se reflexiona sobre las cuestiones que se plantean a partir de la lectura. Como ya hemos dicho, las actividades solo son propuestas y, desde luego, es el propio educador el que debe seleccionar y temporalizar las sesiones teniendo en cuenta la especificidad de sus alumnos.

“El hombrecito vestido de gris”

1. MIRADAS (Leer la historia “El hombrecito vestido de gris” de la pág. 9 a la 15)

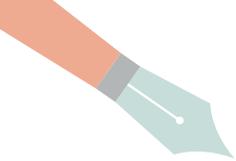
(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)

Dice el autor que la historia acaba mal, pero que ha inventado otro final y esta vez se trata de un final feliz. ¿Podemos esperar a leerlo?, ¿intentamos adivinarlo? No hace falta. Podemos aprovechar lo que hemos leído para entender mejor la historia. El hombrecito vestido de gris dice el autor que solo era gris por fuera; ¿se puede ser gris por dentro?, ¿cuándo uno es gris por dentro cómo imaginas que es?, ¿en qué piensa?, ¿cómo actúa?, ¿cómo sería una mirada gris? Podemos jugar con las expresiones de nuestras caras y ver si somos capaces de identificar las características de nuestras miradas. Por ejemplo, ¿cómo sería una mirada luminosa?, ¿conocemos a alguien que mire así?

2. CONVIVENCIA (Leer la historia “El hombrecito vestido de gris”, págs. 15 y 16; y se puede volver a leer otra vez la historia entera)

(Toma de decisiones responsable, valores universales, habilidades de oposición asertiva)

Ya conocemos los dos finales que el autor ha creado para el hombrecito. ¿Cuál nos gusta más?, ¿por qué? Seguramente, a todos nos gustan los finales felices, porque nos ayudan a sentirnos mejor y podemos pensar que, a pesar de todas las dificultades, al final siempre tendremos una oportunidad para que las cosas nos salgan bien. Al menos, en eso debemos creer. Como hemos visto en la historia, el protagonista es una persona que tiene dificultades para ser como le gustaría y, a veces, choca con sus vecinos y hasta con su jefe. También podemos preguntarnos si las conductas de estos son apropiadas. De todas maneras, la verdad es que es necesario saber comportarse en cada lugar y hacerlo de forma adecuada. A veces, lo que a nosotros nos gusta hacer molesta a los demás y tenemos que saber cuándo supone una falta de respeto. Ser ciudadano exige aprender a convivir. Podemos proponer a los alumnos que señalen conductas que no son apropiadas para la convivencia y las que lo son y pensar cómo se pueden mejorar esas conductas. Después de comentarlas, se pueden hacer carteles y colgarlos en la clase.



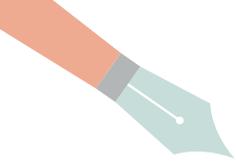
“El barco de plomo”

3. SER UN “MANITAS” (Leer la historia entera “El barco de plomo”, págs. 19 a 25) (Autoestima, habilidades de autoafirmación y actitudes positivas hacia la salud)

Esta historia comienza: “Había una vez un hombre que sabía hacer muchas cosas con sus manos. Hacía figuras de papel... Hacía muñecas de trapo... Hacía muñecos de madera...”. Cuando una persona sabe hacer cosas y las hace bien, se dice que es habilidoso. Todos tenemos alguna habilidad, no hace falta ser los mejores, pero lo importante es saber que seguro que somos buenos en algo. Nuestra propuesta es que pensemos en una de nuestras habilidades y se lo contemos a nuestros compañeros. Las habilidades pueden ser manuales, como hacer cosas (alguna comida, papiroflexia,...); de carácter o de relaciones (hacer reír, entender a los demás y ayudarles,...); calcular, escribir, hacer algún deporte, botar el balón entre las piernas... Es importante, que entendamos que, aunque algunas habilidades son innatas, la mayoría se desarrollan y mejoran con la práctica y el esfuerzo.

4. ENFADOS (Se puede leer la historia “El barco de plomo”, de nuevo, págs. 19 a 25) (Autocontrol, habilidades de interacción e identificación/expresión emocional)

Hemos vuelto a leer la historia y ahora podemos reflexionar por qué pensamos que las burbujas de aire que salían del barco tenían forma de sonrisa. La idea de no importa cómo seas y lo importante es buscar tu sitio ideal para sentirte bien, tal vez sea complicada de exponer, pero merece la pena reforzarla entre los alumnos. Cada uno debe buscar estar a gusto consigo mismo y buscar su sitio ideal. Para ello, es necesario ir aprendiendo a adaptarse a las circunstancias. A veces, en esta sociedad globalizada se nos muestran a todos unas metas y condiciones ficticias, y parece que si no las alcanzamos no seremos felices, dejando de valorar la importancia de sentirse a gusto con uno mismo. Podemos ver con la clase todas las cosas que nos hacen felices y comprobar cómo, en la mayoría de las ocasiones, no son demasiado exigentes. Además, podemos tratar el tema del control de las emociones negativas, recordando el texto: “El niño se marchó, muy enfadado, dando patadas a todos los juguetes que se encontraba a su paso”. ¿Nos enfadamos mucho?, ¿por qué?, ¿qué hacemos cuándo nos enfadamos?, ¿cómo nos sentimos?, ¿creemos que sería necesario y bueno controlar nuestros enfados?, ¿cómo podemos hacerlo?



“Los árboles de piedra”

5. HOMBRES DE PIEDRA (Leer las págs. 27 y 28 de la historia “Los árboles de piedra”) (Empatía, creatividad y valores universales)

Esta historia nos habla de un mundo en el que había “hombres de piedra”. Otras historias, algunas reales como las de los moáis de la Isla de Pascua, y otras ficticias como el comerrocas de la *Historia Interminable* (Michael Ende) también cuentan historias sobre hombres/figuras de piedra. En esta actividad puede ser el educador el que busque información sobre estos dos temas y se lo cuente y comente a los alumnos; o pueden ser los alumnos los que a través de Internet busquen información sobre estos temas y la lleven a clase para comentar con los compañeros. Existen enlaces muy interesantes sobre los moáis en sitios web como <http://imaginaisladepascua.com> o <http://www.nationalgeographic.com.es>, en los que los alumnos pueden recoger información sobre qué son y qué representan, cómo se construyeron, dónde se encuentran, etc. En la Wikipedia y el blog <http://endeland.blogspot.mx>, los alumnos encontrarán información muy completa sobre *La historia interminable* de Michael Ende y todos sus personajes. Sería interesante leer el fragmento de *La Historia Interminable*, donde aparezca el comerrocas o animar a su lectura y comentarlo posteriormente en grupo.

6. LA AYUDA DE TODOS (Leer la historia “Los árboles de piedra”, desde la pág. 30 a la 33) (Habilidades de interacción y valores universales)

Los habitantes de ese curioso mundo que nos cuenta esta historia necesitan la ayuda de todos para resolver el problema que se les plantea. Suele ocurrir que muchas veces nosotros solos no podemos resolver nuestros problemas y necesitamos la ayuda de nuestros padres, de nuestros hermanos, de un amigo... Cuando ocurre una catástrofe natural, por ejemplo: un terremoto o inundaciones, las personas afectadas necesitan mucha ayuda de los demás, incluso de otros países. La verdad es que siempre es necesaria la solidaridad. Sería interesante proponerles a los alumnos, que con la ayuda de sus padres, buscaran una noticia sobre un hecho solidario y la llevaran a clase para leerla a sus compañeros. También sería interesante reforzar la idea de que para ayudar o ser ayudado por otros hay que saber convivir y trabajar en grupo, y eso significa, lo primero, ser comprensivo y respetar las opiniones de los demás, aunque no estemos del todo de acuerdo. Una propuesta sería seleccionar, en pequeño grupo, una de las noticias que hayan traído los alumnos. Cada uno debe defender la calidad de su noticia y el porqué de su elección, pero aceptando las opiniones y razonamientos de los otros compañeros.



“El viejo reloj”

7. CUENTO Y CANTO (Leer las págs. 35 y 36 de la historia “El viejo reloj”) (Empatía, autocontrol e identificación/expresión emocional)

Cuando murió el abuelo de Ramón, nadie hizo ya las cosas que él hacía, pero sobre todo nadie volvió a contar viejas y hermosas historias. Un tema interesante que podemos tratar en esta actividad es el cancionero popular. En todas las culturas existen canciones, refranes, nanas y adivinanzas que van pasando de generación en generación, y aunque ahora están en cierto desuso, siempre formaron parte de la tradición cultural de cada país. Entre todas estas manifestaciones las que más desarrollo han tenido son las que han estado relacionadas con los juegos de los niños. Podemos pedirles a los propios alumnos que recojan algunas de estas canciones en su casa (de sus padres y abuelos) y que luego las cuenten y canten en clase, explicando la dinámica del juego al que estaban asociadas. También, si hay oportunidad y diversidad cultural en el aula, sería interesante recoger la cultura popular de otros países. Muchas de estas canciones presentan pequeñas variaciones en función del lugar dónde se recogen. Una vez puestas en común, sería interesante comprobar las diferencias entre unas y otras.

8. ¿DÓNDE ESTÁN LOS NÚMEROS? (Leer las págs. de la 38 a la 43 de la historia “El viejo reloj”) (Toma de decisiones responsable y creatividad)

Los números del viejo reloj se han marchado de casa y Ramón ha ido a buscarlos. En esta actividad proponemos que los niños, en pequeños grupos, busquen nuevos trabajos para los números (intentar que sean más divertidos). También podemos aprovechar a jugar con los números: se pueden crear mensajes cifrados sustituyendo las letras por números o bien resolver sudokus, un pasatiempo de origen japonés que ayuda a desarrollar la atención y la lógica. En la FICHA presentamos algunos de estos juegos, que se pueden resolver en pequeños grupos.

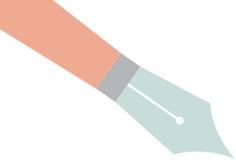
9. ¡VAMOS A CIRCULAR! (Si se quiere se puede leer la historia completa de nuevo) (Habilidades de oposición asertiva, toma de decisiones responsable y actitudes positivas hacia la salud)

Ramón, cuando encontró al número 5, vio que trabajaba en una señal de tráfico. La señal indicaba: “Prohibido circular a más de 50 kilómetros por hora”. Si se llevaba el 5, la señal indicaría 0 kilómetros y ningún coche podría pasar por aquella carretera. Así que lo dejó tranquilo en la señal. Nuestra propuesta tiene que ver con las señales de tráfico y el código de la circulación. Es necesario que, desde pequeños, los niños aprendan que hay que ser respetuoso con las señales y que el código de circulación es una norma para la convivencia, que hace que podamos entendernos mejor y cuidar de nuestra salud evitando accidentes de tráfico. Por esa razón hemos de respetarlo y no por las sanciones que nos pueden imponer. En pequeños grupos, los alumnos pueden jugar a adivinar el significado de las señales de tráfico. Podemos construir un dado con algunas señales. El juego consiste en lanzarlo y escenificar el significado de la señal que haya salido, para ver si los compañeros la adivinan. En la FICHA indicamos algunas señales y la forma de construir el dado.

“El barco en la botella”**10. MENSAJES EN LA BOTELLA** (Leer la historia “El barco en la botella”, págs. 45 a 49)
(Empatía, habilidades de oposición asertiva y creatividad)

Esta historia habla de barcos encerrados en botellas y de la necesidad que todos tenemos de ser libres y de vivir la vida junto con los demás. Algunas veces en las playas se descubren botellas vacías, que dentro contienen un mensaje. Se trata de personas que se encuentran solas y escriben para que quienes encuentren la botella puedan leer su mensaje. También hay muchos personajes en las historias que nos cuentan los libros que han utilizado las botellas para mandar mensajes de ayuda, mensajes de amor, incluso, mensajes para los habitantes del futuro. Uno de los más conocidos es, sin duda, Robinson Crusoe, el personaje creado por Daniel Defoe en 1719, que lanza sus mensajes desde la isla desierta donde ha naufragado. Los mensajes lanzados al mar en botellas de cristal pretenden conseguir que alguien las lea y así poder ser rescatado de la isla desierta desde las que narra su aventura. La película *Náufrago* dirigida por Robert Zemeckis en el año 2000 y protagonizada por Tom Hanks, relata también la lucha de un hombre por sobrevivir en una isla desierta en medio del enorme Océano Pacífico, para tratar de volver a la civilización. Los alumnos podrían ver esta película y reflexionar sobre la necesidad de estar con los demás y de las cosas que valoramos. También se podría realizar la actividad de escribir cada uno un mensaje, con un deseo, y repartirlos entre los compañeros para ver si descubren de quiénes son.





“El guardián de la torre”

11. NUESTRO BARRIO (Leer las págs. 51 y 52 de la historia “El guardián de la torre”) (Identificación/expresión emocional, actitudes positivas hacia la salud y creatividad)

Hemos comenzado “El guardián de la torre”, pero solo hemos leído el principio. La historia comienza así: “Había una vez un barrio...” y hemos conocido el barrio de la torre y el guardián. La verdad es que todos tenemos barrio y es un lugar muy importante para nosotros, porque allí vivimos. En esta actividad podemos hablar de nuestros barrios, cómo son, cuánto nos gustan, si nos sentimos cómodos, qué cosas cambiaríamos, qué hacemos por mantenerlo limpio, cómo pensamos que podría mejorar..., y qué actividades realizamos allí. Es importante reflexionar sobre la importancia de cuidar los barrios y contribuir a mejorarlos. También cada alumno puede realizar un dibujo de su barrio, como un “mapa cognitivo”, identificando aquellos lugares que para ellos tienen más relevancia y que les gustan más, explicando el porqué.

12. CONVERSAR (Leer las págs. 54 a 59 de la historia “El guardián de la torre”) (Empatía, habilidades de interacción, toma de decisiones responsable, habilidades de oposición asertiva y autocontrol)

Al final la torre se convirtió en un montón de escombros y el guardián de la torre desapareció a lo lejos. Los habitantes del pueblo decidieron construir un edificio donde todos pudieran sentarse para conversar y para resolver juntos los problemas del barrio. A diario vemos en la televisión debates en los que las personas no saben conversar. Se producen gritos, no se respeta la palabra, no se trata con educación a las demás personas, no se sigue un turno de palabra, ni se admiten y respetan las ideas de los demás... No parece tan fácil conversar y dialogar. Para ello, es necesario aprender. Esta actividad, precisamente, busca aprender a dialogar, realizando conversaciones entre pequeños grupos de alumnos, sobre el tema que ellos elijan, pero respetando las normas del diálogo y la conversación. Cada grupo preparará un tema para conversar y sus miembros establecerán un diálogo delante de toda la clase. Los demás alumnos valorarán en qué medida se han cumplido las normas de una buena conversación.



“El espantapájaros y el bailarín”

13. OFICIOS (Leer las págs. 61 a 65 de la historia “El espantapájaros y el bailarín”) (Empatía y toma de decisiones responsable)

El espantapájaros de esta historia está hecho con una guitarra vieja, unas escobas viejas, con paja vieja del trugal y con un levitón viejo de un titiritero. Estaba en medio del sembrado y su función era asustar a los pájaros, pero a él no le gustaba su oficio. Nos pasamos buena parte de nuestra infancia y juventud estudiando para aprender y formarnos, pero también para aprender un oficio. Además de esforzarnos en el estudio, deberíamos poco a poco saber cuál queremos que sea nuestro oficio de mayores. Saber en qué nos gustaría trabajar, para que nuestro trabajo fuera gratificante y pudiéramos realizarlo con eficacia. La actividad que proponemos tiene que ver con los oficios que nos gustaría realizar de mayores. Los alumnos pueden contar a sus compañeros qué les gustaría ser de mayores y por qué. También es interesante conocer a qué se dedican los miembros de su familia (sus padres, abuelos,...) y comprobar en qué medida están influyendo los oficios de los padres. Es valioso saber, poniendo como ejemplo el trabajo de los padres, qué tipo de esfuerzos llevan aparejados cada uno de los oficios y plantear también si consideran que hay oficios propios de hombres y otros propios de mujeres, para intentar desmontar los estereotipos de género en el tema de las profesiones.

14. ACOSO (Leer las págs. 66 a 69 de la historia “El espantapájaros y el bailarín”) (Empatía, toma de decisiones responsable, habilidad de oposición asertiva y valores universales)

Ya sabes cómo el espantapájaros consiguió bailar feliz entre las nubes, liberado de ese molesto oficio de espantar a los pájaros que tanto le gustaban. La verdad es que es un final feliz, pero también un poco triste porque Don Justo, el amo del espantapájaros, le agredía dándole bofetadas. La violencia nunca es una solución para nada y debemos evitar las conductas violentas. En ocasiones, en el colegio se producen situaciones de acoso, en las que un alumno o un grupo de agreden físicamente o se burlan de otro alumno, al que consiguen aislar de los demás. Nosotros observamos la situación y, muchas veces, no hacemos nada. El acoso a un compañero es una situación que todos debemos rechazar, porque trae graves consecuencias para la víctima y también para todos los demás. Es interesante reflexionar sobre este tema y que los alumnos expongan sus opiniones, para intentar concienciarlos en este sentido. Para esta actividad podemos ayudarnos también de otros libros; un buen ejemplo sería: *Nombres robados* (SM).

“La pajarita de papel”

15. ESTAR ALEGRES (Leer las págs. 71 y 72 de la historia “La pajarita de papel”. También se puede leer la historia entera)

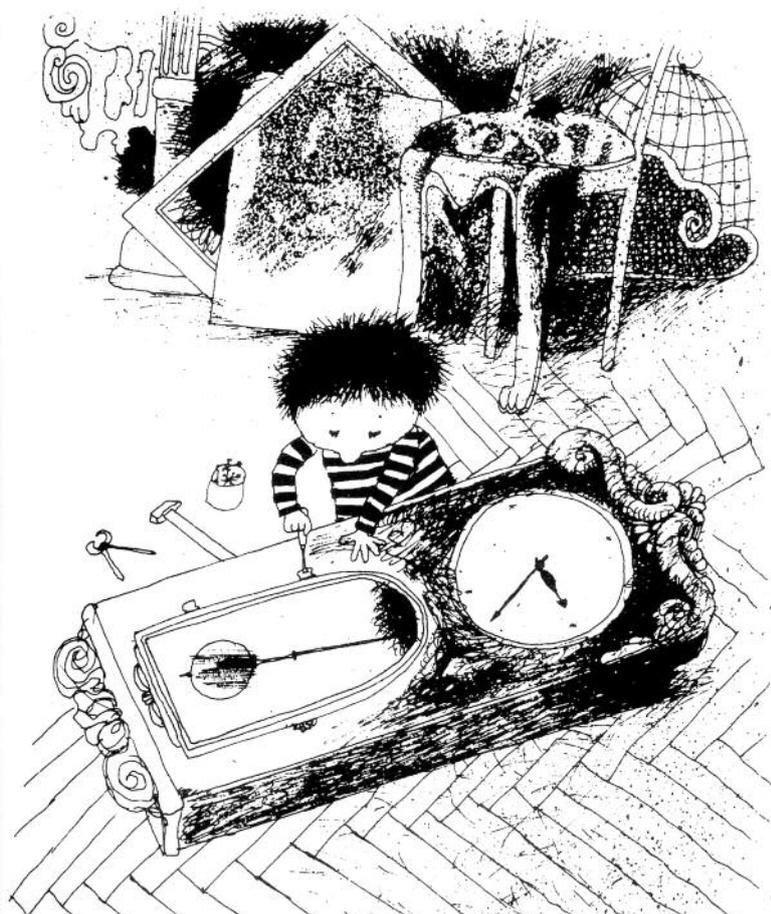
(Empatía, actitudes positivas hacia la salud, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)

Ya hemos leído que a Tato no le gustaba la pajarita de papel que le había hecho su padre, porque estaba triste. Ahora vamos a suponer que los compañeros de clase están tristes y que cada uno de nosotros tenemos que inventar algo para tratar de que se pongan alegres. Puede ser un chiste, una historia divertida, una anécdota, una canción..., cada uno tendrá que actuar frente a sus compañeros con el fin de que se pongan alegres.

16. PAJARITAS DE PAPEL (Leer las págs. 74 a 77 o, si ya se ha leído completa, leer de nuevo la historia “La pajarita de papel”)

(Identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)

Ahora sabemos que la pajarita de papel de Tato ya no estuvo triste cuando dejó de estar sola y, además, la pintaron de bonitos colores. La actividad que proponemos tiene que ver con la papiroflexia y con hacer pajaritas y barcos de papel. Sería interesante que si algún alumno sabe hacerlos, sea él mismo el que trate de enseñar a sus compañeros. Una vez hechas las pajaritas de papel y los barcos, entre todos deben decorarlos como más les gusten. Podemos también decorarlas con palabras que expresen lo que nos han hecho sentir las historias de este libro. Al final, cada uno debe regalar su pajarita y su barco a algún alumno de la clase. Se puede hacer una exposición con todas ellas.



DESPUÉS DE LA LECTURA

Esperamos que las historias de este libro os hayan resultado muy interesantes y entretenidas. Ahora que hemos leído el libro, podemos seguir realizando algunas actividades relacionadas con estas historias.

1. EL HOMBRECILLO DE PAPEL

(Habilidades de interacción y creatividad)

El hombrecillo de papel es otra historia que, inicialmente, formaba parte del libro *El hombrecito vestido de gris*, cuando se presentó al Premio Lazarillo. Podemos leer este libro y comprobar los aspectos que tiene en común esta nueva historia con los cuentos que ya hemos leído. Una de las características más originales de *El hombrecillo de papel* son sus ilustraciones, realizadas por el propio Fernando Alonso utilizando un recorte de prensa para crear al protagonista de la historia. Es precisamente el contenido de esos recortes lo que le permite al protagonista contar unas historias u otras. Podemos proponer a los alumnos que inventen nuevas conversaciones para este hombrecillo de papel, en función de si su cuerpo lo hemos recortado de revistas del corazón, libros de recetas, diccionarios, guías de viajes, etc.

2. ENSALADA DE HISTORIAS

(Identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)

Como hemos podido comprobar Fernando Alonso es un gran narrador de historias y, en cierta medida, él también dejó su profesión para dedicarse a escribir cuentos para niños y jóvenes. Igual que *El hombrecito vestido de gris*, otros personajes toman las riendas de su vida para dedicarse a hacer aquello que les gusta. Húvez, el protagonista de *El misterioso influjo de la barquillera* y *El árbol de los sueños* es uno de ellos. Este personaje deja su trabajo de contable para dedicarse a hacer lo que más le gusta: inventar historias para los niños. A partir de las cartas elegidas al azar por los niños, Húvez va creando sus cuentos. Como hace Húvez en *El misterioso influjo de la barquillera*, les podemos proponer a los niños que inventen sus propias historias a partir de los personajes de *El hombrecito vestido de gris* (ver FICHA). Cada alumno de la clase elegirá al azar tres cartas y con esos personajes tendrán que crear una nueva historia. No importa que los personajes reúnan algunas características similares a las del libro, pero la historia creada debe ser original. Una vez escrita, cada alumno se la leerá a sus compañeros.

3. DIME CÓMO TE LLAMAS Y TE DIRÉS QUIÉN ERES

(Empatía y creatividad)

En *El misterioso influjo de la barquillera*, Húvez es un personaje aburrido que decide cambiar su vida para dedicarse a inventar cuentos para los niños. Húvez no tuvo siempre ese nombre, antes se llamaba Prudencio Pérez pero no le gustaba porque le parecía un nombre rutinario como sus días. En la literatura es habitual utilizar nombres que nos ayudan a adivinar algunas de las características del personaje. Por ejemplo: El bandido Saltodemata o la señorita Honey (miel) de Matilda.

En el caso de Húvez, su nombre responde al acrónimo de una de las fórmulas con la que se inician tradicionalmente los cuentos populares: “**H**abía **U**na **V**ez”. En esta actividad podemos animar a los alumnos a que inventen nombres de personajes en función de las características que mejor los identifican y ponerlos en común.



ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Estas actividades complementan la lectura y el educador puede utilizarlas, si lo considera oportuno, en el momento que crea conveniente. En algunas ocasiones se utilizan sustituyendo a alguna de las otras actividades propuestas o también añadiéndolas para complementar una lectura. Estas actividades que proponemos van también dirigidas, en buena medida, a potenciar la propia lectura del libro.

1. EL DUELO

(Empatía, autocontrol, identificación/expresión emocional)

En la historia *El viejo reloj* cuando muere el abuelo de Ramón, queda un vacío y nadie vuelve a contar historias. La verdad es que cuando se pierde a una persona querida nos ponemos muy tristes y ese comportamiento es normal. Nos gustaría que las personas buenas, que nos quieren, estuvieran siempre a nuestro lado. Pero la tristeza debe superarse y debemos considerar que la vida sigue su camino y es necesario pensar que nosotros también debemos continuar. Tenemos los buenos recuerdos y todo el cariño y la ayuda que nos ha dejado la persona, que se ha marchado. Sin duda, se trata de un tema delicado, pero si el educador está interesado en reflexionar sobre este tema puede utilizar algunas lecturas complementarias (Ver FICHA). También sería interesante poder recoger el testimonio de algún niño que haya perdido a una persona querida y pueda expresar sus sentimientos y cómo superó la tristeza.

2. SUEÑOS

(Autoestima, identificación/expresión emocional y actitudes positivas hacia la salud)

En la historia *El guardián de la torre*, el personaje que miraba altivo a las personas del barrio era quien destruía sus sueños. Hablando de sueños. Ya sabemos que hay buenos y malos sueños, y que estos últimos se llaman pesadillas. Vamos a olvidarnos de los malos sueños y, por un rato, vamos a pensar en los buenos sueños. Cada alumno pensará en un buen sueño y se lo contará a todos sus compañeros. Podemos comprobar qué tipos de sueños tenemos y si coincidimos con otros alumnos. También se puede hablar de los sueños de futuro y pensar en qué nos gustaría tener, qué nos gustaría ser o dónde nos gustaría viajar. La idea clave es que siempre es bueno perseguir nuestros sueños, pero que para conseguirlos seguro que necesitaremos mucho esfuerzo y algo de suerte.



4 | FICHAS

ACTIVIDAD 8 (DURANTE LA LECTURA): ¿DÓNDE ESTÁN LOS NÚMEROS?

Juegos

Podemos crear mensajes secretos jugando con los números y las letras. Una de las opciones más utilizadas es crear un código en el que cada letra sea sustituida por un número.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Ejemplo: 12 12 1 13 1 13 5 12 22 5 7 16, 21 5 14 7 16 1 12 7 16 18 22 5 3 16 14 21 1 19 21 5

Llárame luego, tengo algo que contarte

También podemos sustituir solo algunas letras por números que simulen su forma y que visualmente sea sencillo de reconocer.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
l	Z	E	A	S	G	T	B	P	O

Ejemplo: 3593R1M3 4 L4 54L1DA

Espérame a la salida

Resuelve estos sudokus teniendo en cuenta que el objetivo es poner los números del 1 al 6 en cada fila, columna y bloque de 6x6.

3				1	4
	1	6			
	6	4	5		3
		2	4	6	1
6			3		
2	5				6

1	2	5			
3			5	2	1
			3	1	4
4	3	1	2	6	
6					2
	5	4	1	3	6

SOLUCIONES

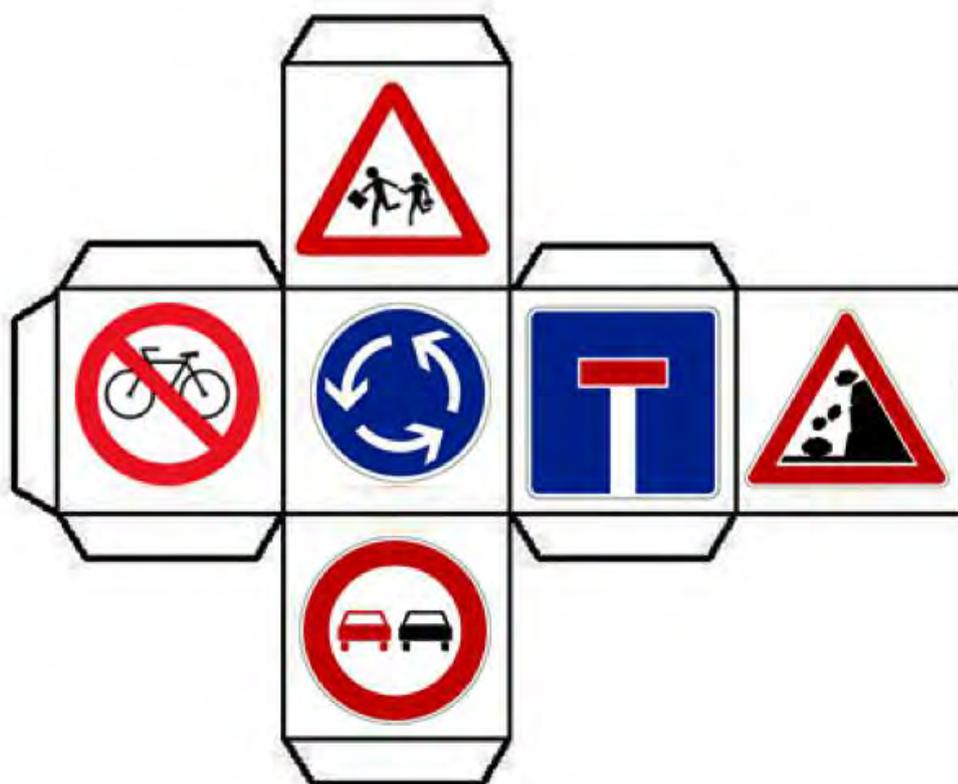
3	2	5	6	1	4
4	1	6	2	3	5
1	6	4	5	2	3
5	3	2	4	6	1
6	4	1	3	5	2
2	5	3	1	4	6

1	2	5	6	4	3
3	4	6	5	2	1
5	6	2	3	1	4
4	3	1	2	6	5
6	1	3	4	5	2
2	5	4	1	3	6

Puedes encontrar más sudokus con distintos grados de dificultad en: <http://mypuzzle.org/sudoku-6x6>



ACTIVIDAD 9 (DURANTE LA LECTURA): ¡VAMOS A CIRCULAR!



ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1: (EL DUELO)



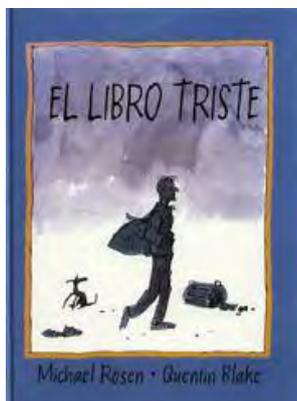
Una casa para el abuelo de Grassa Toro, Ilustraciones de Isidro Ferrer (Sins Entido, 2006)

“Era el sitio que buscábamos. Muy cerca de un pueblo rodeado de girasoles. La abuela y mi madre hicieron un hoyo en la tierra, nosotros ayudamos con las manos. Enterramos al abuelo, y nos pusimos a construir la casa encima. Ahora vivimos todos juntos, cada uno a su manera”.



El pato y la muerte de Wolf Erlbruch (Barbara Fiore, 2010)

“Desde hacía tiempo, el pato notaba algo extraño. -¿Quién eres? ¿Por qué me sigues tan de cerca y sin hacer ruido? La muerte le contestó: - Me alegro de que por fin me hayas visto. Soy la muerte. El pato se asustó. Quién no lo habría hecho. -¿Ya vienes a buscarme? -He estado cerca de ti desde el día en que naciste... por si acaso. -¿Por si acaso? - preguntó el pato. -Sí, por si te pasaba algo. Un resfriado serio, un accidente... ¡nunca se sabe! - Sí, nunca se sabe...”



El libro triste de Michael Rosen, Il. de Quentin Blake (Serres, 2005)

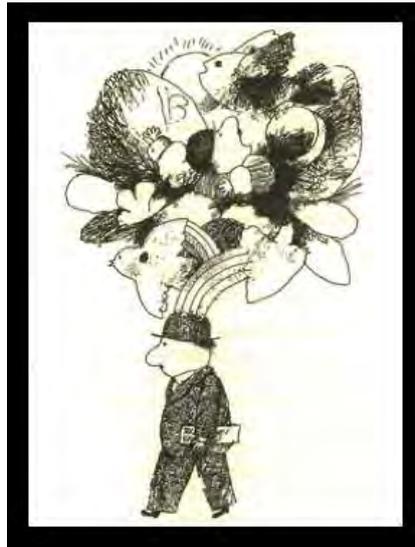
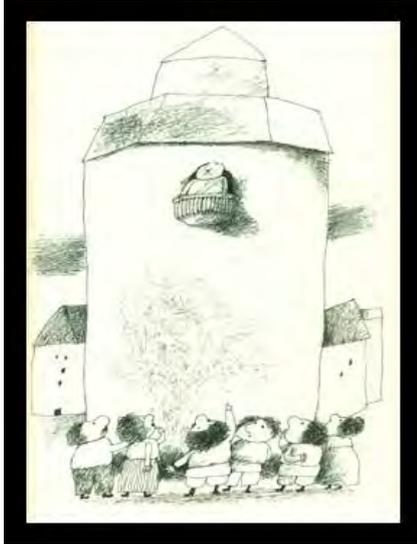
Todos tenemos alguna tristeza. Lo que pone triste al autor de este álbum es pensar en su hijo que murió. En este libro escribe sobre la tristeza y cómo le afecta, y algunas de las cosas que hace para sobrellevarla. Esta es una historia muy personal, dirigida a todo el mundo: sepas o no lo que es estar profundamente triste, su sinceridad seguramente te conmovirá.



El ángel del abuelo de Jutta Bauer (López, 2007).

Siempre era el más fuerte, subía a los árboles más altos y saltaba a los lagos más profundos, sin darse cuenta de los peligros a los que se exponía... ¿Cómo era posible? ¿Por qué salía airoso de las situaciones más problemáticas? El abuelo tenía la suerte de que alguien cuidaba de él: ¡El ángel del abuelo!

ACTIVIDAD 3 (DESPUÉS DE LA LECTURA)



Aventuras de “La Mano Negra”

Hans Jürgen Press

GUÍA DE LECTURA



FUNDACIÓN
BOTÍN

Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía, identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Santiago Yubero, Elisa Larrañaga y Sandra Sánchez

Diseño y maquetación

Tres DG / Fernando Riancho

Edición y actualización

Fundación Botín (septiembre 2016)
Pedrueca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015, 2016

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Hans Jürgen Press

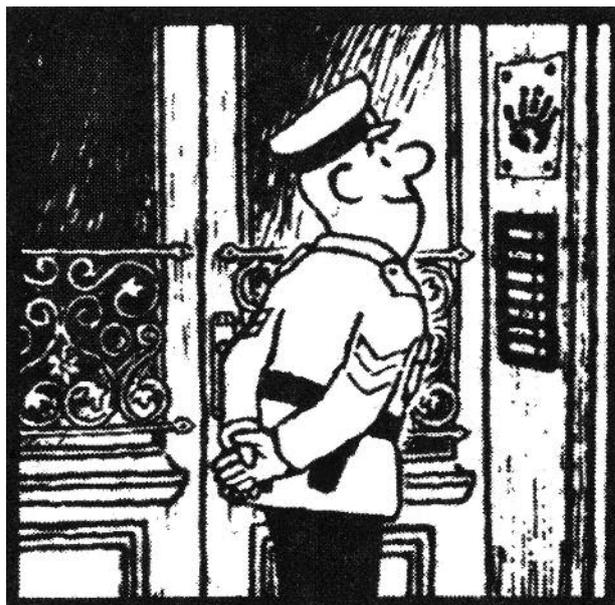
Índice

0 Presentación	179
1 Introducción	180
2 El autor y su obra	183
3 Actividades	185
Antes de la lectura	185
1. Wimmelbild	185
2. ¡Ah! La juventud...	185
3. Las pandillas	185
Durante la lectura	186
LA CASA MISTERIOSA	186
1. Perseverancia	186
2. Ironía	186
3. La vitola dorada	187
4. Esloganes publicitarios	187
EL TESORO EN EL LAGO DE LOS CASTORES	187
5. Extravagancias	187
6. Dedos largos	188
7. Formas de hablar	188
8. Quedar en ridículo	188
EL TÚNEL DE LOS TRAFICANTES	189
9. Noches en blanco	189
10. El género de las profesiones	189
11. Drogas	189
12. Hay prisa	190
13. Mentir o no mentir, he aquí la cuestión	190
14. Mascotas	190
ROBO EN EL ZOO	191
15. Yo estuve allí	191
16. Ahorrar	191
17. Mentir	192
18. Hablar en público	192
19. Tolerancia	192
20. Reporteros	193
Después de la lectura	194
1. Mensaje cifrado	194
2. Redes sociales	195
Actividades complementarias	196
1. Más de detectives	196
2. Cómic	197
4 Fichas	198

O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al mediador su labor en relación con el proceso de leer. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la animación lectora y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumno.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal y, en este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionar todo ello con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.



La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, identificación/expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de "Antes de la lectura". A continuación en "Durante la lectura" se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura de los capítulos del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con el texto y responden al desarrollo emocional, cognitivo, social y de la creatividad de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en "Después de la lectura" se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar reforzar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal, social y de la creatividad y este es el fin de las actividades que se proponen.

1 | INTRODUCCIÓN: *literatura, desarrollo personal, social y de la creatividad*

Los libros son un vehículo excelente para conocer y entender el mundo. El hecho de que exista una estrecha relación entre la lectura y los procesos de socialización nos permite creer en su poder educador; en el sentido de que facilitan la asimilación de las normas, las creencias y los valores respetados por la comunidad. La lectura es, a su vez una fuente de acercamiento continuo a la información, al entretenimiento y a la estética y, además, es una excelente herramienta para promover el desarrollo emocional, cognitivo, social y de la creatividad.

A partir de la lectura, el lector puede identificarse con los personajes y las situaciones que transcurren en el relato y convertirlas en experiencias vicarias, con capacidad para orientar sus emociones y sus comportamientos. El poder de los textos para hacer vivir al lector emociones, para presentarle distintas situaciones y comportamientos e, incluso, para acercarle a sus miedos e inquietudes, convierte a la lectura en un instrumento privilegiado para ayudar en el proceso de su desarrollo personal.

La literatura refuerza la relación entre los niños y la sociedad. Identificando los distintos aspectos representados en una obra se pueden establecer enlaces entre esas representaciones y el mundo que les rodea. Entendemos que la literatura cumple una función socializadora y de transmisión de valores, porque habla y reflexiona sobre la vida a través de los protagonistas de las historias. La lectura puede movilizar los sentimientos del lector, sus recuerdos, sus emociones y nuevas ideas que incrementan su crecimiento personal.

La lectura literaria implica el ejercicio de la inteligencia, la libertad, la imaginación y la creatividad del lector. Además de todo eso, que coloca a la literatura (sea poesía, sea narrativa) en la esfera de lo privado, la literatura forma parte también del ámbito de lo público, pues permite que los lectores adquieran un compromiso ético y participen con la imaginación y con las emociones en las vidas de otros.

Por otra parte, sabemos que la lectura es una actividad cognitiva compleja. Con la realización de inferencias cognitivas a partir del texto se pone en marcha el proceso de comprensión lectora. Los personajes, reales o de ficción, ayudan al niño a conocer el mundo y a construir su propio universo de habilidades personales y sociales. Cuando ponemos en contacto el texto con nuestra vida, con nuestra experiencia y con nuestro conocimiento es cuando podemos hablar de la lectura como experiencia de aprendizaje. Por ello, la experiencia lectora puede favorecer la construcción de modelos básicos de estilos de vida. En este sentido, esta guía de lectura pretende reforzar el hábito de leer y facilitar en los niños su desarrollo emocional, personal, social y de la creatividad.

Además, el mediador encontrará que cada una de las actividades propuestas trabaja alguna de las variables del programa **Educación Responsable** de la Fundación Botín, como puede verse de manera resumida en el siguiente cuadro.

	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	1. <i>Wimmelbild</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Autocontrol</i> • <i>Habilidades de interacción</i>
	2. <i>¡Ah! La juventud...</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Autoestima</i> • <i>Habilidades de interacción</i> • <i>Habilidades de autoafirmación</i>
	3. <i>Las pandillas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Autoestima</i> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Habilidades de interacción</i>
DURANTE	1. <i>Perseverancia</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Autocontrol</i> • <i>Autoestima</i>
	2. <i>Ironía</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Habilidades de interacción</i>
	3. <i>La vitola dorada</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Toma de decisiones responsable</i> • <i>Habilidades de oposición asertiva</i> • <i>Actitudes positivas hacia al salud</i>
	4. <i>Eslóganes publicitarios</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Creatividad</i> • <i>Habilidades de oposición asertiva</i>
	5. <i>Extravagancias</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Autoestima</i> • <i>Empatía</i>
	6. <i>Dedos largos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Autocontrol</i> • <i>Toma de decisiones responsable</i>
	7. <i>Formas de hablar</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Autocontrol</i> • <i>Habilidades de interacción</i> • <i>Identificación/expresión emocional</i>
	8. <i>Quedar en ridículo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Autoestima</i> • <i>Habilidades de interacción</i> • <i>Habilidades de autoafirmación</i>
	9. <i>Noches en blanco</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Autocontrol</i> • <i>Creatividad</i>
	10. <i>El género de las profesiones</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Habilidades de autoafirmación</i> • <i>Habilidades de oposición asertiva</i> • <i>Autoestima</i>
	11. <i>Drogas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Toma de decisiones responsable</i> • <i>Habilidades de autoafirmación</i> • <i>Habilidades de oposición asertiva</i> • <i>Actitudes positivas hacia la salud</i>

	ACTIVIDAD	VARIABLES
DURANTE	12. Hay prisa	<ul style="list-style-type: none"> • Autocontrol • Actitudes positivas hacia la salud • Toma de decisiones responsable
	13. Mentir o no mentir, he aquí la cuestión	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Autocontrol • Habilidades de interacción • Creatividad • Habilidades de autoafirmación
	14. Mascotas	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable
	15. Yo estuve allí	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Creatividad • Habilidades de interacción • Autoestima • Identificación/expresión emocional
	16. Ahorrar	<ul style="list-style-type: none"> • Autocontrol • Toma de decisiones responsable • Habilidades de oposición asertiva
	17. Mentir	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Toma de decisiones responsable • Habilidades de autoafirmación
	18. Hablar en público	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación/expresión emocional • Autocontrol • Habilidades de interacción
	19. Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Empatía
	20. Reporteros	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Habilidades de interacción
	DESPUÉS	1. Mensaje cifrado
2. Redes sociales		<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones responsable • Habilidades de oposición asertiva • Actitudes positivas hacia la salud
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	1. Más de detectives	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Habilidades de interacción
	2. Cómic	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad

2 | EL AUTORY SU OBRA

Hans Jürgen Press (1906-2002)

Este escritor y dibujante alemán nació en Kein Konopken, un pequeño pueblo alemán de la región de Masuren, próximo a la frontera con Polonia, y falleció el 19 de octubre de 2002. Press creció en contacto con la naturaleza y desde muy pequeño demostró su interés por la observación de plantas, animales y todo cuanto le rodeaba. Con apenas cinco años comenzó su afición por el dibujo.

Participó en la II Guerra Mundial, durante la que fue encarcelado en Argelia, Inglaterra y Estados Unidos. Durante este tiempo continuó dibujando e hizo numerosos bocetos del mundo animal y vegetal que le rodeaba.

En 1944 se trasladó a Hamburgo y comenzó sus estudios en la Academia de Bellas Artes de Karlsruhe. Es en 1953 cuando comienza su trabajo como ilustrador en el suplemento infantil *Stemchen*, de la revista *Stern*, en la que colaboraba con dibujos satíricos, caricaturas, historietas y pasatiempos. En este suplemento creó al personaje "Der kleine Herr Jacob", un pequeño hombre con bigote y bombín que nunca hablaba, y cuyas tiras cómicas estaban escritas en verso. También destacó la creación de las *Aventuras de "La mano negra"*, un conjunto de relatos combinados con ilustraciones, protagonizados por cuatro niños detectives y una ardilla, que resuelven crímenes y misterios. Los relatos se publicaban en forma de capítulos de manera periódica y la solución de los enigmas se desvelaba a la semana siguiente. Fue en 1965 cuando se recopilaron todas estas historias y se editaron como libro.

A partir de este momento, Press fue popularmente conocido por sus libros infantiles de carácter policíaco. Además, publicó libros de experimentos sencillos de botánica (*Experimentos sencillos de botánica y zoología*, Oniro, 2005), física o química para niños (*Experimentos sencillos de física y química y Experimentos sencillos con sólidos y líquidos*, Oniro, 2005) y de pasatiempos y juegos (*Diciembre*, Espasa-Calpe, 1987); en los que aportaba una nueva concepción de la unidad entre texto e imagen.

Hans Jürgen Press fue uno de los creadores del *Wimmelbild*, un género de ilustración muy sobrecargado de elementos y en el cual se da mucha importancia al detalle. Su objetivo es animar al lector a investigar y descubrir lo que se le pide. Este género, utilizado como recurso en la edición de libros infantiles y juveniles, encuentra en la colección *¿Dónde está Wally?*, del británico Martin Handford, a uno de sus personajes más populares.



Aventuras de "La mano negra"

Las Aventuras de "La mano negra" contiene cuatro historias en las que el lector debe buscar pistas en sus ilustraciones para resolver un enigma. Encontrar la solución requiere fijarse en la imagen y observarla con detenimiento.



Las historias de este libro son ingeniosas y se siguen con interés. En determinadas páginas se va desgranando la narrativa de la historia, con una pregunta al final de cada una, que el lector debe responder para que los jóvenes detectives de "La mano negra" puedan avanzar en cada caso. A continuación, cobra protagonismo una ilustración que describe la acción de la lectura que se acaba de realizar, y en la cual se debe encontrar la respuesta a la pregunta que se plantea. La solución a cada enigma se resuelve al comienzo del texto de la página siguiente.

En estas historias el lector es parte activa y participa en el juego que se propone y para cuya solución debe poner atención, tanto en el texto como en el dibujo. El valor de la amistad, del cuidado de los animales o el rechazo al engaño y a la mentira son algunos de los temas que, entre pista y pista, se tratan en estas historias.

3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

El objetivo de todo proceso de animación a la lectura es acortar la distancia entre los niños y los libros. Se ha de establecer una relación satisfactoria de acercamiento a la lectura, que despierte el interés por su contenido. Esta relación emocional es la clave de la motivación por leer y construir el hábito lector. Sin olvidar que los libros esperan a la imaginación del lector para cobrar vida.

En este apartado se proponen tres actividades. En ellas, tal y como aparece al principio de la actividad, se trata de promover una serie de competencias personales y sociales. Son solo propuestas y debe ser el propio educador el que seleccione y marque su temporalización de acuerdo a las características de sus alumnos.

1. WIMMELBILD

(Autocontrol, habilidades de interacción)

El Wimmelbild son ilustraciones muy detalladas utilizadas para jugar, tratando de encontrar los personajes o los objetos ocultos en la imagen. Si nos fijamos en la cubierta del libro, vemos un dibujo muy detallado donde aparecen los protagonistas de la historia. El libro que vamos a leer es de aventuras policíacas y habrá que descubrir algunas pistas para ayudar a la policía a resolver los casos. Para empezar a jugar, pedimos a los alumnos que se fijen atentamente en la ilustración y descubran, por ejemplo, dónde hay una pistola. Así procederemos durante toda la historia: leeremos y buscaremos en las ilustraciones.

En otros libros, como por ejemplo *¿Dónde está Wally?*, también hay que localizar a personajes y objetos. Podemos mostrar a los alumnos distintas ilustraciones, como las de Corinna Steukmann y Jennifer Feldkirchner, para buscar distintas cosas en ellas (Ver ficha de la actividad al final de la guía).

2. ¡AH! LA JUVENTUD... (Leer páginas 5 y 6 del libro)

(Autoestima, habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación)

En el texto que hemos leído, que se corresponde con la presentación del libro, el policía Faraldo murmura en voz baja: "¡Ah! La juventud de hoy es capaz de cualquier cosa". Se puede preguntar a los alumnos si han oído alguna vez esa frase y qué creen que significa. Una vez establecido un debate a partir de sus respuestas, se puede terminar reflexionando sobre, realmente, qué pueden hacer los jóvenes de hoy día por sí solos y qué pueden llegar a hacer con la ayuda de otras personas (padres, profesores, amigos, hermanos...) a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Seríamos capaces de vivir sin la ayuda de nuestros padres o de las personas adultas que nos cuidan?
- ¿Podríamos vivir sin las personas de la comunidad que mantienen la sanidad, la educación, los servicios eléctricos, el agua...?

3. LAS PANDILLAS

(Autoestima, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción)

En este libro no hay un solo protagonista, sino varios que funcionan muy bien juntos: una pandilla. Una de las chicas, Adela, comenta en un momento determinado: "Como somos cinco, todo es más fácil" (p. 185). Realiza con tus alumnos una lluvia de ideas sobre las ventajas y las dificultades de trabajar en equipo: haz dos listas en la pizarra, apuntando los pros y los contras. Pídeles que hagan la reflexión desde su propia experiencia personal, recordando momentos concretos en que hayan tenido que resolver algo y se hayan apoyado en su grupo de amigos (si tienen un grupo formado).

Haz hincapié en analizar con ellos cómo es la dinámica o el funcionamiento habitual en una pandilla: la presencia o no de un líder, las ventajas de poder turnarse en el liderazgo y en la responsabilidad del grupo, el esfuerzo que hay que invertir en negociar las decisiones que se toman, el riesgo de apoyar a otra persona cuando no se está de acuerdo y la dificultad de hacer valer el criterio propio frente al grupo, etc.

DURANTE LA LECTURA

Seguro que las actividades iniciales han despertado el interés de los alumnos y ahora están en disposición de iniciar la lectura. Explícales que van a comenzar las *Aventuras de "La mano negra"* y a recorrer el mismo camino que los protagonistas para resolver los casos que se plantean: ya forman parte de sus aventuras.

Hemos estructurado todas las aventuras en distintas partes, proponiendo actividades para cada una de ellas. Estas partes se corresponden con sesiones concretas, y para cada una de ellas proponemos dos actividades. Primero leeremos un fragmento de la lectura y luego, en grupo y de forma lúdica, reflexionaremos sobre distintas cuestiones que se plantean a partir de la lectura. Como ya hemos dicho, las actividades solo son propuestas y es el propio educador el que debe seleccionar y temporalizar las sesiones, teniendo en cuenta las características de sus alumnos.

"La casa misteriosa" (Leer desde la página 7 a la 20)

1. PERSEVERANCIA

(Autocontrol, autoestima)

Durante la lectura, en la primera aventura de "La mano negra", los chicos de la pandilla están tranquilos en el aeropuerto haciendo los deberes. A partir de la premisa de que es importante que nos esforcemos y realicemos nuestras obligaciones para mejorar, fijamos la atención de los alumnos en si los miembros de "La mano negra" también lo hacen y son perseverantes (p. 10). Se pueden plantear preguntas como: ¿Sabéis lo que es la perseverancia? Podemos intentar explicarlo entre todos los alumnos de la clase y contar cómo y en qué ocasiones somos perseverantes nosotros mismos.

2. IRONÍA

(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de interacción)

En la p. 7, Rollo pregunta: "¿Alondra se escribe con h o sin h?"; y Adela le contesta: "Eso depende de si es gris o verde", y luego se ríe. Pide a tus alumnos que descubran por qué se ríe Adela. Mediante una lluvia de ideas, escribe en la pizarra todas las hipótesis que lancen y elegid juntos la mejor.



Después, explícales qué es la ironía (dar a entender algo contrario o diferente de lo que se dice literalmente, casi siempre como una burla) y, en parejas, pídeles que cuenten al compañero alguna situación en la que se sintieron mal al recibir un comentario irónico o burlesco, o bien al contrario: alguna situación en la que hicieron daño a otra persona al ser irónicos.

“La casa misteriosa” (Leer desde la página 22 a la 38)**3. LA VITOLA DORADA***(Toma de decisiones responsable, habilidades de oposición asertiva, actitudes positivas hacia la salud)*

Como hemos visto, los malhechores falsificaban sellos para venderlos ilegalmente. Una de las pistas para descubrir a los falsificadores es una vitola de puro. Se puede preguntar a los alumnos si saben lo que es una vitola y cuál es su utilidad. Se puede comentar con ellos que antes también las personas fumaban bastante más que en la actualidad. Ahora, con la nueva ley y una mejor información sobre las enfermedades que provoca, muchas personas han dejado de fumar. Además, antes se fumaban muchos puros y era costumbre fumarlos en las bodas. También podemos reflexionar sobre por qué piensan ellos que se fuma y hablar de los muchos beneficios para la salud que supone no caer en el hábito de fumar. Se puede hacer una campaña antitabaco con los alumnos. Para ello divide a tus alumnos en tres grupos y pídeles que diseñen una estrategia para crear una campaña antitabaco en el colegio. La estrategia debe contener: un mensaje verbal (una frase o *claim*); una imagen asociada (puede ser un dibujo o una fotografía que busquen en Internet); y una descripción ordenada del momento y el lugar donde se mostrarán el mensaje y la imagen. Después, en gran grupo, votad la mejor estrategia y llevadla a cabo, en coordinación con la Dirección del centro.

4. ESLÓGANES PUBLICITARIOS*(Identificación/expresión emocional, creatividad, habilidades de oposición asertiva)*

Los chicos descubren “Casa Gálvez” cuando ven el eslogan de su publicidad: “Don Carlos solo en Casa Gálvez” (p. 25). Comenta con los alumnos que nuestras vidas están invadidas por la publicidad, que trata de crear en nosotros necesidades que, en ocasiones, son artificiales. Los anuncios intentan activar nuestras emociones para que se produzca una identificación con los productos, por eso debemos aprender a resistir ante la publicidad y cribar la información que nos llega. Para trabajar este aspecto pide a los alumnos que recopilen eslóganes publicitarios (“Vive la vida”, “Con más sabor y mucho carácter”, “Déjate adoptar por un pueblito bueno”...) y que entre todos analicen su contenido formal y emocional, a quién van dirigidos y cuál es su finalidad. Para terminar, pueden crear ellos sus propios eslóganes, pero esta vez con el objetivo de poner en valor y difundir, por ejemplo, un buen hábito.

“El tesoro en el lago de los castores” (Leer de la página 40 a la 56)**5. EXTRAVAGANCIAS***(Autoestima, empatía)*

“La mano negra” busca, a partir de una entrada de cine, el título de una película. Cuando la encuentran se dan cuenta de que es bastante extravagante. Pregunta a los alumnos: ¿Sabéis lo que son las extravagancias y qué es un individuo extravagante?

Propón una búsqueda en Internet de normas, costumbres y tradiciones de distintos países con el objetivo de hablar de las que son extravagantes para nosotros o en nuestra cultura.



También se pueden comentar algunas de las extravagancias de cada uno, si nos hacen sentir bien o si coartan de algún modo. Propón una reflexión sobre si las conductas extravagantes son buenas o malas, o si por el contrario creen que no deben juzgarse. Hazles ver que, en algunos casos, en la escuela, las personas que son algo distintas a los demás pueden tener problemas de acoso. Podemos aprovechar para analizar la gravedad de las conductas agresivas y el sufrimiento de las víctimas, a las que entre todos hay que ayudar.

6. DEDOS LARGOS

(Empatía, autocontrol, toma de decisiones responsable)

La película se titulaba “Grandes bolsillos, dedos largos” (p. 46). Pregunta a los alumnos qué tema piensan que trata. Podemos hablar de las personas que se apropian de las cosas de otros y del daño que causan a los demás. Comienza preguntando a los alumnos si conocen algún caso real y en caso afirmativo pídeles que lo relaten. Seguro que también han visto alguna película de ladrones. ¿Les ha gustado? ¿Por qué?

“El tesoro en el lago de los castores” (Leer de la página 58 a la 71)

7. FORMAS DE HABLAR

(Empatía, autocontrol, habilidades de interacción, identificación/expresión emocional)

Rita es la colaboradora de Villamil y cuando el inspector Faraldo la interroga, los dos utilizan distintas formas de hablar (p. 67). Mientras el inspector le pregunta sobre dónde está Villamil, ella le contesta con arrogancia y sorna. Pregunta a los alumnos: ¿Qué significa hablar así? ¿Qué emociones creéis que esconde esta forma de hablar? Evidencia ante los alumnos que podemos intentar hablar con arrogancia, y hacerlo también con ironía, tristeza, alegría, enfado, titubeando o susurrando. Se puede proponer un juego para entrenar las distintas formas de hablar preparando conversaciones por parejas y que los demás nos digan cómo lo hemos hecho y qué hemos querido reflejar.

8. QUEDAR EN RIDÍCULO

(Autoestima, habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación)

“Si no encuentran a Villamil –murmuró Kiki c.a.–, quedaremos en ridículo” (p. 67). Se puede aprovechar para trasladar la siguiente reflexión a los alumnos: quedar en ridículo suele preocuparnos mucho. Esta preocupación es el resultado de nuestras inseguridades. En ocasiones, no controlamos las situaciones y no estamos seguros de cómo actuar; es entonces cuando pensamos que podemos hacer el ridículo. Estas situaciones suelen provocarnos mucho nerviosismo y no nos dejan ser como realmente somos.

Haz con tus alumnos una lista de situaciones que pueden generarles miedo a quedar en ridículo. Es importante que las situaciones sean generalizables, y no basadas en la experiencia real de nadie. Después, divide la clase en grupos y asigna una situación a cada uno. Cada grupo tendrá que escribir un pequeño guion describiendo la situación y asignando personajes. Por último, organiza una pequeña sesión de psicodrama y representa todas las situaciones en el aula. Tras cada representación, el miembro de cada grupo que se ha sentido en ridículo tendrá que explicar cómo se ha sentido y por qué, y el resto del grupo propondrá cambios en su forma de actuar o soluciones de tipo emocional que puedan ayudarle a gestionar mejor ese sentimiento negativo. Es importante crear un clima de respeto general hacia las situaciones que exponga cada alumno para que puedan hablar con sinceridad.

"El túnel de los traficantes" (Leer de la página 73 a la 86)**9. NOCHES EN BLANCO**

(Identificación/expresión emocional, autocontrol, creatividad)

Cuando la pandilla descubre que el maletín está en el carro, debajo del pescante, se quedan extrañados, hasta el punto de que Rollo se pasa toda la noche pensando y no puede dormir.

Propón a tus alumnos que recuerden alguna ocasión en que les haya ocurrido lo mismo. Después, que escriban un cuento (máximo una hoja por una cara), usando el narrador en tercera persona (hablando de sí mismos como si fueran un personaje ficticio), y describiendo qué les preocupaba y cómo consiguieron resolver el problema y quedarse dormidos. Si algún alumno no lo consiguió y le apetece compartir su problema con los demás, leed su cuento en gran grupo, en voz alta, y proponed maneras de resolverlo.

**10. EL GÉNERO DE LAS PROFESIONES**

(Empatía, habilidades de autoafirmación, habilidades de oposición asertiva, autoestima)

Como hemos visto, la señora de la limpieza es una mujer y el inspector Faraldo es un hombre. Son dos profesiones distintas que parece que solo pueden realizar mujeres y hombres, respectivamente. Evidencia a los alumnos cómo a veces creemos que hay profesiones que, en exclusiva, son para hombres y otras para mujeres. Podemos analizar qué profesiones suelen ocupar las mujeres y cuáles los hombres, y reflexionar por qué creemos que esto es así. Para ello se puede hacer una lista entre todos y analizar qué características hacen falta para realizarlas.

"El túnel de los traficantes" (Leer de la página 88 a la 104)**11. DROGAS**

(Toma de decisiones responsable, habilidades de autoafirmación, habilidades de oposición asertiva, actitudes positivas hacia la salud)

Los sospechosos eran traficantes de drogas. Las drogas son perjudiciales para la salud y los traficantes son delincuentes que, por su afán de ganar dinero ilegal, no les importa el daño que puedan causar a otras personas.

Proyecta en el aula algunas de las campañas de sensibilización contra las drogas para adolescentes realizadas por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (<http://visita-virtual-campanas.fad.es/>). Después, realiza un coloquio con ellos para detectar qué conocimientos previos tienen sobre las drogas: qué son, qué tipos son las más habituales entre los adolescentes (incluyendo el alcohol y el tabaco), qué efectos negativos tienen para la salud física y emocional (en el corto y el largo plazo).

No se trata de dar más información de la que los alumnos puedan tener (son aún pequeños), sino de hacer explícitas las cuestiones más básicas sobre las drogas y resolver las dudas que ya tengan.

12. HAY PRISA

(Autocontrol, actitudes positivas hacia la salud, toma de decisiones responsable)

A veces la pandilla tiene que hacer las cosas muy deprisa, porque no tienen mucho tiempo. Comenta con los alumnos que nosotros también vivimos en un mundo muy apresurado, donde a veces hacemos demasiadas actividades y no tenemos mucho tiempo para realizarlas o para nosotros mismos. Genera un momento para hablar de nuestros planes diarios y de qué hacemos para relajarnos y descansar a partir de preguntas como:

- ¿Cuánto tiempo dedicáis a hacer ejercicio?
- ¿Cuánto tiempo a ver la televisión o el teléfono?
- ¿Cuánto tiempo al día dedicas a charlar tranquilamente con quién tienes alrededor?...

También podemos hablar del daño que hacemos al medio ambiente por vivir con prisa y contaminar las ciudades con el humo de demasiados coches. Muchas personas ya han tomado la decisión de desplazarse en bicicleta y se han unido a los diferentes movimientos "slow". Pregunta: ¿Qué podemos hacer para mejorar todo esto? Quizá encontremos algunas pistas en esta web: https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_lento

"El túnel de los traficantes" (Leer de la página 106 a la 125)

13. MENTIR O NO MENTIR, HE AQUÍ LA CUESTIÓN

(Empatía, identificación/expresión emocional, autocontrol, habilidades de interacción, creatividad, habilidades de autoafirmación)

Luis miente y les dice a los chicos y a tío Pablo que va al cine para justificarse (p. 107). Es algo que ocurre varias veces en este libro.

Organiza con toda tu clase un debate sobre si mentir está siempre mal, o si hay alguna excepción. Para ello, divide a la clase en dos grupos y elige a un portavoz de cada uno que, después, defenderá la postura oralmente (sería mejor que fueran voluntarios, o que sea el propio grupo, de forma democrática, quien elija a su representante). Tendrán 20 minutos para discutir y elaborar la lista de argumentos (a favor o en contra) y luego 15 minutos para que cada portavoz defienda sus argumentos y haga la réplica a los argumentos del contrario. Los últimos 10 minutos de la sesión servirán para analizar qué grupo ha ganado el debate; es importante evaluar no solo la actuación de los portavoces, sino también la calidad de los argumentos esgrimidos.

14. MASCOTAS

(Toma de decisiones responsable)

Chuchi es el perro que captura a Luis y lo mantiene subido en un manzano (p. 125). Este perro ladra mucho y parece que tiene "malas pulgas". Sabemos que los dueños de los perros han de tener mucho cuidado para que no muerdan a nadie, mantenerlos limpios y bien alimentados, y educarlos para que convivan con las personas y con otros animales. Se puede aprovechar esta anécdota para hablar de las mascotas, de las nuestras y de las de otras personas.



Pide a los alumnos que elaboren una lista de obligaciones y otra de satisfacciones que dan las mascotas. Anima a aquellos alumnos que tengan mascota a que compartan su experiencia con sus compañeros.

"Robo en el zoo" (Leer desde la página 127 a la 143)

15. YO ESTUVE ALLÍ

(Empatía, creatividad, habilidades de interacción, autoestima, identificación/expresión emocional)

Han robado la pantera pequeña, la más valiosa del parque zoológico y en la foto del periódico aparece la jaula vacía, con los policías mirando asombrados (p. 128). Un nuevo caso para "La mano negra", que comienza con la pista que aparece en la foto. Ahora nosotros proponemos una actividad que va de fotos.

Explica a los alumnos que cada uno puede traer una foto donde aparezca él en uno de los lugares que ha visitado. Puede ser un lugar de vacaciones, su propio pueblo o un país extranjero. Tendrá que preparar tres pistas, que irá contando a sus compañeros mientras enseña la foto. Estos tendrán que adivinar de qué lugar se trata y cómo se sentían en ese momento. Una vez adivinado, cada uno contará cómo son las características de ese lugar y algunas de las cosas emocionantes que recuerda que hizo allí.



16. AHORRAR

(Autocontrol, toma de decisiones responsable, habilidades de oposición asertiva)

En la página 142 aparece la expresión: "Nos lo podemos ahorrar", que contesta Kiki c.a. a Adela. En este caso se trata de "ahorrar un viaje", ya que pueden hablar por teléfono y no necesitan viajar. Evidencia a los alumnos que utilizamos el verbo *ahorrar* cuando consideramos que no es imprescindible o necesario hacer algo, aunque cuando se usa mucho es en "no gastar dinero". Podemos plantearnos entre todos qué cosas nos podemos ahorrar y si pensamos que es necesario saber ahorrar dinero, para cuando nos haga falta. Pregunta a los alumnos:

- ¿Para que ahorrarías una suma importante de tu dinero?
- ¿Cuál de las cosas “que tienes” crees que es prescindible en tu vida?

Puede ser un buen momento para hablar del consumo responsable y de cómo aprender a detener nuestro impulso de compra inmediata, así como a cuestionar los mensajes publicitarios que recibimos sobre cuáles son nuestras necesidades (y, por tanto, qué tenemos que comprar).

“Robo en el zoo” (Leer desde la página 145 a la 161)

17. MENTIR

(Empatía, toma de decisiones responsable, habilidades de autoafirmación)

La señora mentía sobre el tipo de animales que llevaba en las cajas (pp. 145 y 146), pero los chicos se dieron cuenta. Es posible que a veces digamos mentiras para ocultar lo que hemos hecho, para justificar nuestros comportamientos o para engañar a los otros y conseguir ventaja. Si lo hemos hecho o lo hacemos, no es una actitud recomendable. Hablemos de las mentiras más comunes entre los jóvenes y cómo se podría hacer para decir la verdad. Hagamos una lista de recomendaciones para evitar la mentira y otra donde valoremos el daño que puede causar la mentira en los demás.

También podemos hacer un juego en el que cada alumno diga dos cosas de su vida, una cierta y otra falsa, para que los demás traten de adivinar.

18. HABLAR EN PÚBLICO

(Identificación/expresión emocional, autocontrol, habilidades de interacción)

Lord Caro en su show hablaba con el público (p. 148). No es fácil hablar en público ante un grupo numeroso de personas, porque puede darnos vergüenza y ponernos nerviosos. Pero es necesario hacerlo, porque seguro que a lo largo de nuestra vida estaremos ante situaciones así. Para ello, tenemos que entrenarnos y aprender algunas cosas básicas. Por ejemplo, es importante saber lo que se va a decir y tenerlo preparado.

Nuestra propuesta consiste en que cada alumno prepare un pequeño monólogo sobre algo que le ha ocurrido o bien describa alguna de las cosas que le gusta hacer. Tendrán que escribirlo y prepararlo para contarlo a toda la clase. Pueden elegirse algunos por su interés, por su calidad o por lo divertidos que son.

“Robo en el zoo” (Leer desde la página 163 a la 185)

19. TOLERANCIA

(Habilidades de interacción, empatía)

En la lectura aparece la expresión: “¡Eso no lo tolero!”. Comenta con los alumnos que es cierto que debemos ser asertivos y no hacer aquello que no queramos, pero también tenemos que aprender a respetar el punto de vista de los demás y su manera de actuar.

En nuestro trabajo, para favorecer la convivencia, se debe hablar de la tolerancia como una forma de respeto a los demás. En esta actividad podemos intentar debatir sobre ello y sacar algunas conclusiones sobre lo que significa ser intolerante. Para trabajar este aspecto, pide a los estudiantes que hagan una lista de actitudes intolerantes que observan en el ámbito del deporte, por ejemplo, y que junto a ella, propongan actitudes positivas de tolerancia y respeto.



En Internet podemos buscar, en pequeños grupos, instituciones que trabajan por la tolerancia y mostrárselo a nuestros compañeros, contándoles lo que hacen.

20. REPORTEROS

(Creatividad, habilidades de interacción)

En varios momentos de las historias, la pandilla utiliza los periódicos para conseguir sus pistas. Ahora podemos acercarnos a la lectura de la prensa. Para ello, proponemos que los alumnos en pequeños grupos busquen en periódicos libremente distintas noticias para comentar en clase. Unas pueden ser malas noticias y otras pueden hablar de personas o instituciones que ayudan a los demás y que se esfuerzan por conseguir un mundo mejor. Se puede aprovechar para ofrecer unos breves minutos de exposición oral de su noticia a cada grupo y realizar la actividad haciendo un recuento de aquellas noticias que valoramos como “malas noticias” y las que consideramos que son “buenas noticias”.

Para terminar, y como propuesta lúdica, realizaremos en pequeños grupos una hoja de periódico con distintas noticias, algunas reales y otras inventadas, para que los demás traten de descubrir cuáles son falsas.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Esperamos que las *Aventuras de "La mano negra"* hayan resultado muy interesantes. Ahora que hemos leído el libro, podemos seguir disfrutando con otras actividades relacionadas con este libro.

1. MENSAJE CIFRADO

(Creatividad, habilidades de interacción)

Para un buen detective es importante saber descifrar mensajes y conocer distintas técnicas de transmisión de pistas a sus compañeros. Una forma sencilla de crear mensajes cifrados es sustituir las letras por el número que le corresponde, según su posición en el abecedario.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

Así, si quisiéramos decirles: "Os espero en la estación de tren", el mensaje sería:

16 20 5 20 17 5 19 16 5 14 12 1 5 20 21 1 3 9 16 14 4 5 12 21 19 5 14

Otra forma sería utilizar el alfabeto invertido, en el que cada letra del mensaje tiene que ser sustituida por la que ocuparía su lugar si invirtiéramos el orden de las letras.

LETRA MENSAJE

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

USAMOS LA LETRA

Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	Ñ	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

LETRA MENSAJE

Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

USAMOS LA LETRA

M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Así, nuestro mensaje lo escribiríamos esta vez así:

Lh vkhvil vn oz vhgzxrln wv givn

Y, finalmente, otra forma sencilla y conocida es escribir las palabras de nuestro mensaje al revés.

So orepse ne al noicatse ed nert

Nuestra propuesta es que en pequeños grupos se elaboren mensajes cifrados con alguna de estas estrategias. El resto de los grupos tendrán que descifrar los mensajes que hemos creado.



2. REDES SOCIALES

(Toma de decisiones responsable, habilidades de oposición asertiva, actitudes positivas hacia la salud)

Los miembros de la pandilla de "La mano negra" durante sus aventuras necesitan comunicarse entre ellos, sobre todo si están en una situación peligrosa. Disponen de una paloma mensajera, pero ahora hay otros métodos para comunicarse más rápidos y menos complicados a través de las nuevas tecnologías. A estos métodos de comunicación se les llama redes sociales. Con ellas podemos estar en contacto con muchas personas, aunque estén lejos.

Proponemos que los participantes comenten qué redes sociales conocen, si pertenecen a alguna y qué actividades realizan en ellas.

Puede ser un buen momento para reflexionar sobre la idoneidad de pertenecer a determinadas redes sociales, teniendo en cuenta que la participación en redes como Facebook está autorizada solo para mayores de 14 años, aunque muchos jóvenes mienten sobre su edad para ingresar en ellas.

Además, sería importante informar sobre los riesgos que puede conllevar el uso de Internet y las redes sociales, así como ofrecerles algunos consejos de actuación (Ver ficha de la actividad al final de la guía). Para ello, se puede leer en voz alta, en gran grupo, la ficha que aparece al final de esta guía (p. 170). Se trata de una declaración o compromiso individual, que ha de firmar cada alumno después de leerlo detenidamente, comprometiéndose a utilizar las redes sociales de tal manera que no dañen ni su identidad digital ni la de los demás, y ayudándole a identificar las situaciones de riesgo psicológico o emocional (e incluso físico) que puede provocar un uso negligente de Internet.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Estas actividades complementan la lectura y el educador puede utilizarlas cuando lo considere oportuno.

1. MÁS DE DETECTIVES

(Creatividad, habilidades de interacción)

En esta actividad proponemos distintos libros con otras aventuras intrigantes. Se han puesto sus títulos y sus resúmenes, pero un error ha hecho que no coincidan por lo que se trata de descubrir, a partir de las pistas que proporcionan los títulos de los libros, cuáles son sus resúmenes verdaderos. Una vez resuelta la actividad, se puede animar a los alumnos a comprobarlo en los propios libros.

3 y un papagayo de Joachim Friedrich (Edebé)

La gallina detective y su ayudante Matías Plun viven en Villa Cornelia, un lugar apacible y seguro para la comunidad, hasta que comienzan a suceder un serie de misterios y desafortunados incidentes. La gallina Cloti, que además de detective es la gallina más trepidante del planeta y su ayudante Matías, se encargan de investigar y resolver todos estos misterios.

Agatha Mistery de Steve Stevenson (La Galera)

Se trata del detective de una importante compañía de seguros. Desde allí le encargan numerosos casos de desapariciones, robos y secuestros que dan lugar a los diferentes títulos de esta serie. Amadeo no responde al estereotipo del detective tradicional, pues es tímido y algo patoso, y aunque termina resolviendo todos los casos que se le presentan, sus investigaciones suelen salir un poco caras.

Cloti, la gallina detective de Luisa Villar Liébana (Macmillan)

Leo, Sansón, Flo y su divertido papagayo Malhechor, son protagonistas de las aventuras de la colección "3 y un papagayo". Una pandilla con múltiples casos a revolver en su propia escuela: robos, extrañas desapariciones, líos y toda una serie de misterios que les convertirán en muy buenos amigos y no solo por lo mucho que hay por investigar (seis ojos ven más que dos), sino por todo lo que comparten.



Amadeo Bola de Jordi Sierra i Fabra (Edebé)

Una serie de misterios y enigmas protagonizada por dos jóvenes aspirantes a detectives, Agatha y su primo Larry. Agatha, una niña de doce años muy intrépida y curiosa, apunta en una libreta todo lo que le ocurre ya que, de mayor, quiere ser escritora de novelas de detectives. Agatha vive en una mansión a las afueras de Londres y sus padres, científicos exploradores, viajan a sitios escondidos del planeta. Cada entrega propone resolver un misterio en un lugar diferente del planeta.

2. CÓMICS

(Habilidades de interacción, creatividad)

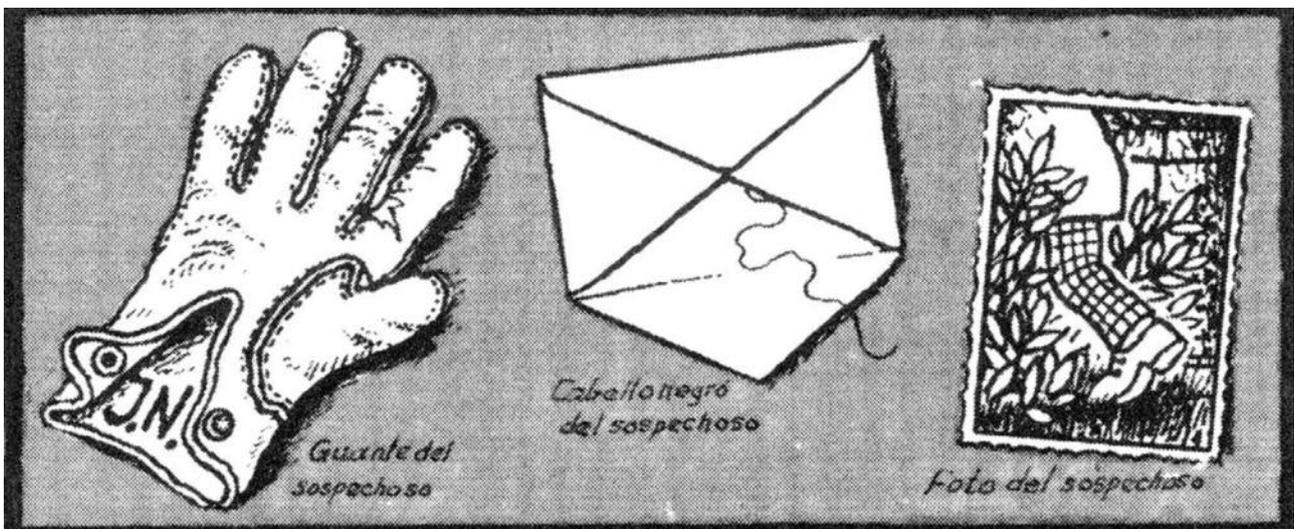
Las historias policíacas también pueden ser cómics. Proponemos algunas de interés. Se puede pedir a los alumnos que, por grupos, cuenten una de las historias en forma de viñetas. Cada miembro del grupo deberá realizar una viñeta para lo que previamente tendrán que organizar la historia en partes. También recomendamos otras historias para leer en formato cómic.

Gil Pupila de Maurice Tillieux (Planeta DeAgostini)

Gil Pupila es un detective privado. Tiene su despacho polvoriento en París y trabaja acompañado de su torpe ayudante Libélula, su secretaria Cerecita y con la colaboración habitual del inspector Corrusco. Estos ayudantes que estarán con él por todo el mundo, aportando a las aventuras las situaciones más peculiares y retorcidas, poniendo un gran punto de humor. En estas aventuras, el ritmo y la acción juegan un papel fundamental: las persecuciones en coche, las peleas y las caídas están presentes en cada episodio. Aunque las aventuras de Gil Pupila lo han llevado alguna vez a lugares exóticos, la mayoría de los episodios de la serie transcurren en pequeñas aldeas del territorio francés.

Tintín de Hergé (Juventud)

Las aventuras de este intrépido reportero son, sin duda, una de las más influyentes series europeas de historietas gráficas del siglo XX. Tintín es un joven periodista inteligente y curioso, convertido en detective cuya búsqueda de villanos, criminales y tesoros lo lleva a lo largo de todo el mundo, junto con un colorido reparto de amigos. Un sinfín de carismáticos personajes acompañan a Tintín en sus aventuras como el capitán Haddock, el profesor Tornasol, los detectives Hernández y Fernández y la cantante Bianca Castafiore. Las aventuras de estos personajes están cuidadosamente ambientadas en escenarios reales de los cinco continentes, y en lugares imaginarios creados por Hergé.

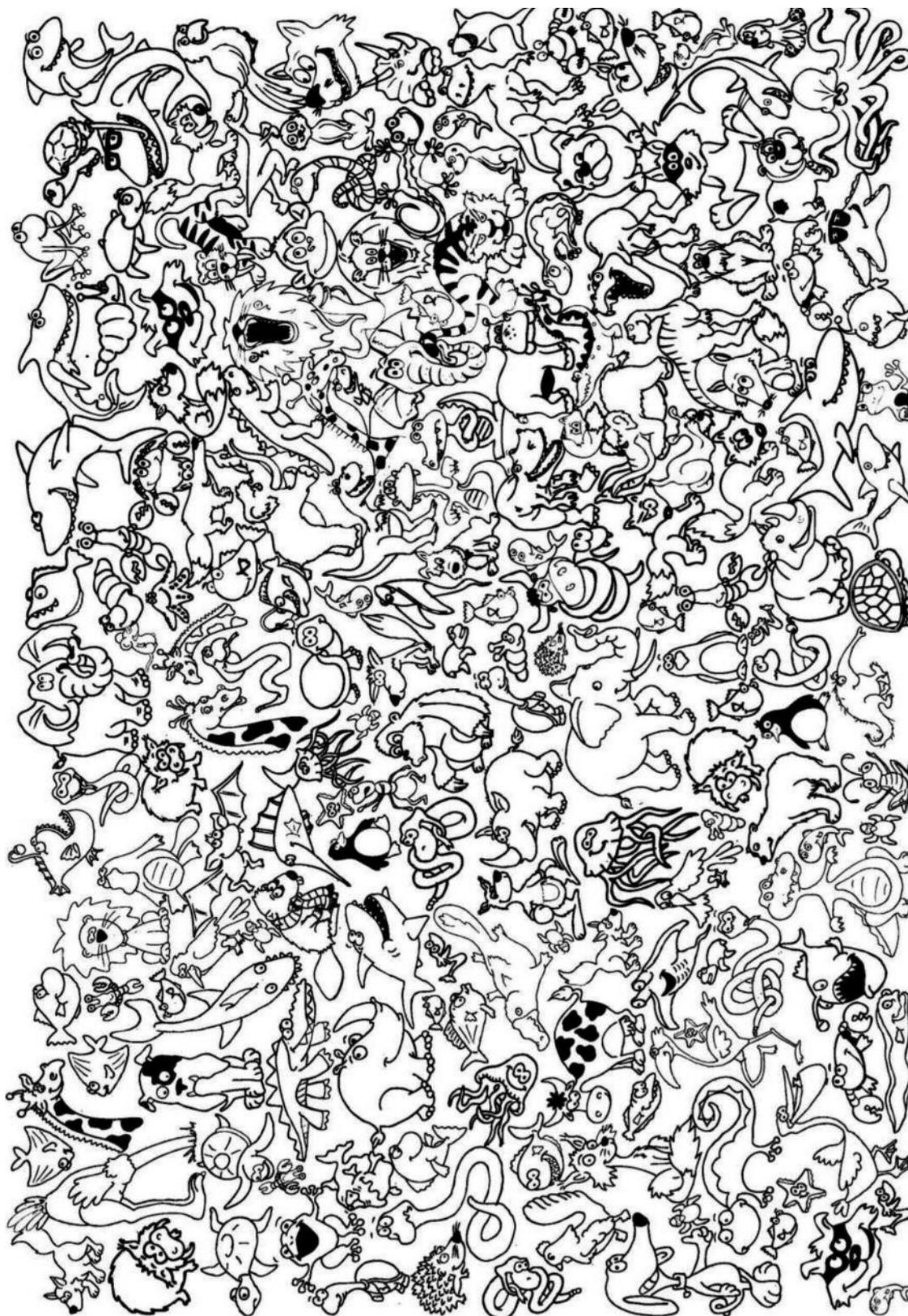


Las aventuras de Gill y Georges de Wasterlain (Anaya)

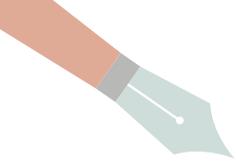
Esta colección presenta las aventuras ilustradas de Gill y Georges. Gill tiene un jeep de la II Guerra Mundial y es el más atrevido de la pandilla. Georges es el gordito que anda siempre resfriado y quejoso, apasionado por la astronomía y la robótica. Johanna es la guapa fotógrafa que se integra a las mil maravillas en los fantásticos mundos paralelos que irán visitando. Un elemento clave en todas sus aventuras será el Profesor Kazar, que lo tiene "todo previsto", y sus juguetes mecánicos *Bibor* y *Kuuk*. Juntos conocerán continentes exóticos plagados de tribus de perros, gatos, monos y cabras antropomórficas.

4 | FICHAS

ACTIVIDAD 1. ANTES DE LA LECTURA: **WIMMELBILD**







ACTIVIDAD 2. DESPUÉS DE LA LECTURA: **REDES SOCIALES**

Yo _____,

(Nombre y apellidos)

Me comprometo a cumplir el **CÓDIGO CIBERNÉTICO**:

- 1 Tendré en cuenta que lo que no está bien en la vida real, no está bien en Internet.
- 2 Trataré a mis amigos de Internet de la misma forma que a mis amigos del colegio y no les permitiré cosas que no les permitiría a ellos.
- 3 Pensaré en la información que voy a compartir en mis comentarios. No entregaré información a desconocidos en la red. Si alguien me pide datos personales por Internet, abandonaré la conversación con esa persona.
- 4 Tendré presente que hablar habitualmente con un desconocido en Internet no le convierte en conocido. No quedaré con nadie que haya conocido en Internet, a no ser que vaya acompañado de un adulto.
- 5 Cuando elija mi "nickname" no utilizaré mi nombre real. Elegiré un "nick" que no atraiga la atención erróneamente hacia mí.
- 6 Confiaré en mi instinto y sentido común. Si algo me hace sentir incómodo, abandonaré esa conversación. Ignoraré a esa persona o bloquearé su contacto.
- 7 No permaneceré indiferente ante un acosador en la red. Si detecto que alguien mantiene este tipo de conductas de acoso, se las contaré a mis padres, a un profesor o a un adulto de mi confianza.
- 8 Guardaré las conversaciones del chat, ya que puede ser útil en caso de que haya algún problema.
- 9 Compartiré con mis padres lo que aprenda en Internet, los sitios que visite y las herramientas que utilice.
- 10 El mejor "filtro" para Internet que pueden facilitarme mis padres es la educación que me han dado, la cual me permite tener un criterio sobre lo que puedo y lo que no debo ver en la red.

Firma: