



Un libro Mil mundos

PLAN DE LECTURA 2021

loqueleq SANTILLANA

Les damos la bienvenida a estas propuestas que, desde Loqueleo, pensamos y elaboramos para **acompañar el trabajo de articulación curricular 2020-2021**.

Sabemos que estamos frente a un gran **desafío y compromiso**, y elegimos acompañarlos con la literatura, extendiendo un **punte entre la escuela y el hogar**, entre los docentes y las familias, para estar juntos en el regreso a clases.

Nos enfrentamos a una nueva realidad en la que paulatinamente se retornará a las aulas, pero seguramente tendremos un tiempo de transición en el que convivirán modelos híbridos: **lo virtual con lo presencial**, en grupos pequeños y alternados, las clases invertidas, las aulas burbuja, etc.

En ese sentido, “Un libro mil mundos”, recoge una serie de propuestas de 1° a 7°, tanto para trabajar en el colegio como desde casa. Con ideas que promueven el uso de las TIC y el aprendizaje lúdico, y procuran hacer del trabajo con la literatura dentro y fuera del aula **un espacio para disfrutar, para compartir, para aprender, para producir, para vincular a los chicos entre sí, con sus docentes, con sus familias**.

Sabemos que un libro puede ser juego, compañía, emoción, viaje. Lo hemos vivido y vivimos cotidianamente. **Bienvenidos a los libros y mundos de Loqueleo**.



Encontrá los libros de este proyecto en todas las librerías del país, o en versión digital en www.tienda.santillana.com.ar
Más actividades y propuestas de todos nuestros libros en:
www.loqueleo.esunbuenplan.com/www.loqueleo.com/ar

ACERCA DE LA LECTURA Y DE LA LITERATURA

¿QUÉ ES LA LECTURA?

Un proceso cognitivo y comunicativo.

Establece una relación dinámica entre autor, lector y texto.

Se ponen en juego operaciones intelectuales y cuestiones afectivas.

Es un proceso creador de significado.

Se genera un nuevo texto que el lector produce en cooperación con el autor.

No es un acto solitario sino que tiene un fuerte componente social (se lee dentro de un contexto).

¿QUÉ ESTRATEGIAS PODEMOS ACONSEJAR DESDE LA DIDÁCTICA PARA LOGRAR LECTURAS EXITOSAS?:

- ◆ Aula como colectividad de lectores.
- ◆ Contacto con diversidad de autores y géneros.
- ◆ Ambiente cooperativo.
- ◆ Asignación de tiempo para la lectura.
- ◆ Intercambio de interpretaciones.
- ◆ Consulta a lectores expertos, etc.

EN EL PROCESO DE LECTURA INTERVIENEN DOS FACTORES:

Los saberes previos del lector

Sus estrategias de lectura

EL VALOR DE LA LITERATURA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LOS LECTORES

- ◆ La literatura permite trabajar con una amplia variedad de discursos y, por ese motivo, contribuye a una mejor comprensión de otros tipos textuales.
- ◆ La literatura es valiosa por su diversidad. Los textos literarios no son todos iguales. Por el contrario, su valor radica en sus diferencias y en la imposibilidad de una interpretación limitada y única.
- ◆ La literatura ofrece una oportunidad inmejorable para ayudarnos a entender la realidad que nos rodea.
- ◆ El camino lector se forma mediante el uso sistemático de libros, lo cual permite la construcción de un repertorio rico en variedad y cantidad.

EL TRABAJO CON LA LITERATURA DENTRO Y FUERA DEL AULA

Tal como señala el Ministerio de Educación de la Nación, en el contexto del aislamiento social, preventivo y obligatorio debido a la pandemia por COVID-19, el cierre de los establecimientos educativos y la continuidad de las clases a través de medios virtuales ha implicado **aprender a relacionarnos con los saberes y entre las personas de modos nuevos y diversos**. Se pusieron en juego inventiva, solidaridad y mucho trabajo. Las familias contribuyeron a sostener actividades pedagógicas y retomaron conocimientos para compartirlos. Los docentes reformularon sus prácticas para mantener el vínculo con los alumnos y para hacer que los aprendizajes fueran posibles, aun en circunstancias adversas.

Los libros sumados a las clases virtuales fueron soporte de contenidos, propuestas y actividades. Todos los caminos que se han tomado no reemplazan las clases presenciales ni los contactos vivenciales con docentes, ni los intercambios cotidianos entre alumnos. Lo que buscan es brindar una **oportunidad para mantener lazos con la escuela y generar espacios para nuevos aprendizajes**.

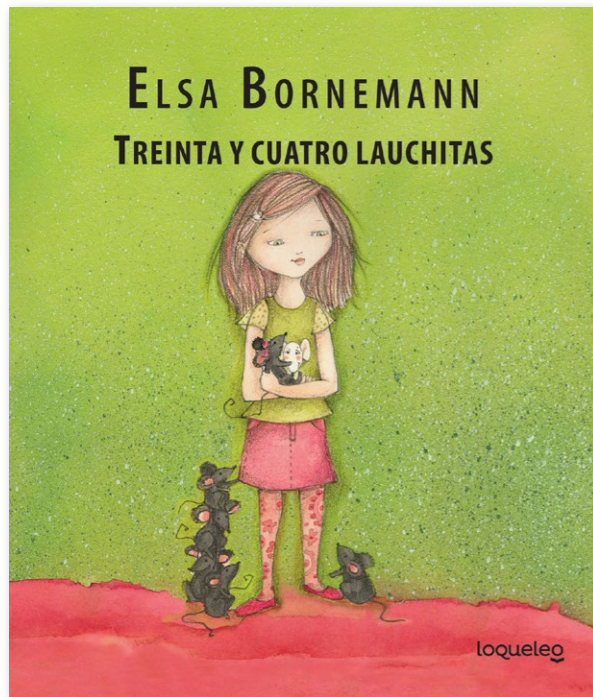
La lectura, el juego, la producción escrita, la plástica, la música, la representación, el trabajo con la tecnología ayudarán a disfrutar la literatura. Y permitirán a los alumnos sentir que **un buen libro abre las puertas a mil mundos**.



Formar una comunidad de lectores es misión de docentes, autores, editores y familias. Pero sabemos que el contexto adverso que estamos viviendo obliga a muchos a dar soluciones rápidas para avanzar. Por esa razón, han circulado copias ilegales de los libros (fotocopias, escaneados, fotos, vídeos, etc), práctica que atenta contra los derechos de autor, impide la conformación de bibliotecas personales y, muchas veces, la buena comprensión de los textos. Los libros de este proyecto están disponibles en su versión papel en todas las librerías del país. También contamos con la versión digital en la tienda oficial, para adquirirlos de un modo rápido y a un precio muy accesible. Gracias por acompañarnos en esta misión.

LECTURA:

Treinta y cuatro lauchitas,
de Elsa Bornemann.



Ilustraciones: María Jesús Álvarez

Género: cuento, 32 páginas

Temas: animales, mundo infantil

ACTIVIDADES**1. CANCIÓN CON MÍMICA.**

La actividad consiste en adaptar la canción “Cinco ratoncitos” de acuerdo con el cuento. Los chicos la cantarán con esta letra: “Una lauchita sale de la cueva, come su quesito, juega con Griselda”. Se acompañarán con palmas o con instrumentos de percusión caseros, tales como *toc tocs*, palillos, o tambores hechos con latas. Asimismo representarán el cantito con mímica, como se ve en este video:

<https://www.youtube.com/watch?v=EZBopDRjOE>.

La novedad estará en la mímica que corresponde al último verso: “juega con Griselda”. Para esa parte, se sugiere pedirles a los chicos que imaginen qué juego pueden estar compartiendo la lauchita y la nena. Algunas opciones pueden ser patear una pelota, mecer una muñeca, esconderse, saltar. Una vez que pensaron el juego, pedirles que imaginen qué mímica tendrían que hacer para que los compañeros adivinen de qué juego se trata. A partir de ahí, todo el grupo cantará la canción y, a su turno, cada nene representará el último verso con la mímica que pensó. El resto tendrá que adivinar de qué juego se trata.

2. DRAMATIZACIÓN DE UN DIÁLOGO.

Griselda, la protagonista del cuento, está triste porque sus papás no la dejan tener una mascota. A cada sugerencia de la nena, los papás contestan argumentando los inconvenientes de uno u otro animalito. Se sugiere conversar con los chicos acerca de las mascotas que tienen ellos o sus amigos, o sobre las que les gustaría tener. Pueden evocar cómo esas mascotas llegaron a casa de sus dueños y en qué circunstancias lo hicieron. Asimismo, pueden contar si la adaptación de los animalitos al hogar fue sencilla o si generó inconvenientes.

A partir de esa conversación, proponer a los chicos que imaginen que piden a sus papás que les dejen tener una mascota. ¡Pero una mascota imposible! Por ejemplo: un león de verdad, un elefante bebé, una jirafa altísima u otras que se les ocurran. Una vez elegida la “mascota”, proponerles que se pongan de acuerdo con un compañero para asumir cada uno un rol: el del niño que pide y el del papá o la mamá que explica por qué no puede aceptar la propuesta de ninguna manera. El diálogo puede extenderse con argumentos y contra argumentos de una y otra parte. Una vez que hayan ensayado la conversación, invitarlos que la dramatizen frente al resto de los compañeros presentes.

3. ESCRITURA MEDIADA DE UN CARTEL.

En el cuento, Griselda escribe un cartel para pedir que le devuelvan a su lauchita perdida. Y al final, los papás escriben otro, en el que cuentan que tienen treinta y cuatro lauchitas para regalar. Es interesante invitar a los chicos a que reflexionen sobre la utilidad de este tipo de comunicaciones y sus características: brevedad, sencillez, claridad. Teniendo en cuenta esa reflexión, pedirles que, entre todos, piensen el texto de un cartel para poner en la puerta de la casa de Griselda. El motivo podría ser invitar a todos los vecinos y a las lauchitas del barrio a una fiesta para celebrar la vuelta de la mascota a la casa de la nena.

Para los que aún no saben escribir, pueden hacerlo con la mediación docente. Tendrán que pensar qué datos no pueden faltar como, por ejemplo, a quiénes están invitando, cuál es el motivo de la fiesta, en qué lugar, qué día y a qué hora se va a realizar y toda otra información que les parezca interesante. La primera parte de la actividad será oral hasta que todos se pongan de acuerdo en el texto que van a escribir. Una vez logrado el consenso, invitarlos a que lo dicten para que quede escrito en el pizarrón. Cada chico lo copiará en una hoja y lo ilustrará con imágenes que considere alusivas: lauchitas, bonetes, globos, guirnaldas.

ACTIVIDADES

1. CUADRO CON ANIMALITOS.

En la ilustración de las páginas 4 y 5 se ve la sala de la casa de Griselda. De las paredes cuelgan cuadros de una gallina, un sapo y un gato. Invitar a los chicos a que observen detenidamente la imagen. Podrán advertir, por ejemplo, que la ilustradora decidió presentar las caras de esos animalitos y “vestirlos” como si fueran personas.

A partir de esas observaciones, invitar a los chicos a que hagan sus propios cuadros para colgar en la habitación o en el lugar de la casa que prefieran. En primer lugar, decidirán qué animalito van a dibujar. Conviene sugerirles que trabajen sobre una cartulina gruesa o sobre cartón forrado con papel liso de color claro. Para pintar su cuadro, podrán emplear la técnica que más les guste, pero se les puede sugerir que, además de la pintura, recurran al *collage*. Una vez terminado el trabajo, proponerles que hagan el marco con tiras de cartón grueso y que lo decoren con dibujos geométricos o que recorten los bordes de la forma que más les guste. Finalmente, pueden hacer dos orificios en la parte superior del marco con un bolígrafo fuera de uso y pasar por ellos un piolín que les permita colgar el cuadro en el lugar elegido.

TIC Con ayuda de sus familias, pueden tomar fotos a los cuadros y compartirlas con su docente para que sean publicadas en la web o redes del colegio, o bien, organizar una muestra de arte a través de una clase virtual (zoom, meet, jitsi, etc).

2. AUTORRETRATO Y ESCRITURA DE NOMBRES.

La lauchita de la historia no tiene nombre. Griselda le da de comer, le habla, la busca, pero en ningún momento la nombra. Se puede conversar con los chicos acerca de esta característica del cuento, tanto en lo que refiere a la lauchita como a los otros personajes. Llegarán a la conclusión de que la narradora no puso nombres a la mamá, ni al papá, ni a los vecinos.

A partir de esta “omisión”, pedirles que cada uno piense un nombre para la lauchita, pero que lo guarde como un secreto. A continuación, invitarlos a que, cuando estén en casa, dibujen en una cartulina una escena en la que aparezcan ellos junto a la lauchita. Pueden estar jugando, escondidos en algún lugar del baño, subiendo la escalera, asomados a la ventana del primer piso, comiendo quesito en los platitos de juguete. Es interesante que observen las ilustraciones del libro para que agreguen todos los detalles que les parezcan adecuados para la escena que están representando. Para colorear, pueden utilizar fibras, lápices de colores, crayones o el material que más les guste. Al finalizar, pedirles que escriban como puedan el nombre de la lauchita y su propio nombre. Cuando todos hayan dibujado su escena y hayan escrito los nombres, compartirlos/mostrarlos en clase virtual.

TIC Con ayuda de la familia pueden buscar en internet el significado del nombre que eligieron para la lauchita.

3. NARRACIÓN ORAL DE UNA SITUACIÓN INVENTADA.

El conflicto del cuento se da en el momento en que Griselda descubre la desaparición de su lauchita. A partir de ahí intenta recuperarla y acude a la ayuda de los vecinos. Sin embargo, a pesar de las buenas intenciones de todos, Griselda no logra su objetivo. Afortunadamente, cuando ya las treinta y cuatro lauchas del vecindario están instaladas en casa de Griselda, aparece su mascota. La nena la recibe emocionada.

Será interesante invitar a los chicos a que piensen a qué lugar pudo haber ido de paseo la lauchita, qué pudo haberle pasado durante su escapada, qué sintió al verse lejos de su amiga, cómo hizo para volver, entre otras situaciones que los chicos pueden ir imaginando. En función de lo que surja de la conversación, proponerles que, con alguien de la familia, graben un mensaje de audio como si fueran la lauchita. En ese mensaje, dirigido a Griselda, contarán la experiencia que suponen que vivió el personaje.

TIC Con ayuda de la familia, pueden enviar el mensaje a su docente y sus compañeros utilizando las aplicaciones que estén usando en clase virtual.



Para seguir leyendo a
Elsa Bornemann



Un libro
Mil mundos

LECTURA:

Rodolfo quiere nadar,
de Vera, Claudia y Nora Hilb.



Ilustraciones: Nora Hilb
Género: cuento, 32 páginas
Temas: amistad, animales

ACTIVIDADES

1. CONFECCIÓN DE UN TÍTERE Y ACTIVIDAD DE ORALIDAD.

El títere es un vehículo de crecimiento grupal y también un recurso didáctico. Invita a improvisar o producir diálogos imaginarios. En este caso se les pedirá a los chicos que elijan dos personajes del cuento y que hagan títeres con bolsas de papel. En cada bolsa solo se dibujará el rostro del personaje elegido. Tendrán que pintar las caras de los personajes seleccionados y ocuparse muy bien de reflejar sus características para que los demás integrantes de la clase puedan reconocerlos. Las hermosas ilustraciones que aporta el libro pueden ayudarlos, pero sería conveniente invitarlos a que sus títeres no sean una copia detallada de las mismas.

Proponer a los chicos que, cada uno con un títere diferente, imagine un posible diálogo. En el plano pedagógico, en lo que hace a la enseñanza del lenguaje, esta actividad permite al niño hablar, mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario.

2. PRODUCCIÓN DE RIMAS.

La reiteración y la rima son dos características fundamentales del lenguaje poético. Podemos decir que, para los chicos, poesía y rima, rima y canción son elementos esenciales. En el cuento de Rodolfo es un recurso que se usa mucho, por ejemplo, en la respuesta de las tortugas:

“-Patos burlones, cuiden sus patitas de los mordiscones.”

A partir de la relectura de las rimas que aparecen en el cuento, se puede pedir a los chicos que subrayen las palabras que riman. La premisa es jugar con las palabras y sorprenderse con los resultados. Una posibilidad es que el maestro o maestra ofrezca a los chicos pares de rimas para completar con lo que imaginen. La única condición es que deben completar los versos con palabras que rimen. Por ejemplo,

A la una, a las dos y a las cuatro,
nadar _____

Un pato miraba el juego
y se puso a _____
“Perdonen amigos míos,
yo me voy a comportar”

3. ESCRITURA DE FRASES A PARTIR DE LA LECTURA.

Vamos a suponer que los patos no eran tan hostiles y que en lugar de burlarse de Rodolfo lo alentaban para que aprendiera a nadar. La propuesta consiste en que los chicos escriban como puedan frases de aliento para Rodolfo. No es necesario recurrir a la rima, aunque si a algunos les gusta hacerlo en rima, bienvenido sea. Conviene que la escritura se realice después de una larga conversación entre todos acerca de lo que los patos pudieran expresar. Por ejemplo: “¡Rodolfo, fuerza!” o “Cua, cua, cua, sos muy hábil”, etcétera.

Cada uno de los chicos escribirá su frase en un papel y la leerá a sus compañeros. Finalmente cada alumno escribirá en su cuaderno la oración producida y la ilustrará.

ACTIVIDADES

1. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MARCO NARRATIVO.

El recorte espacial que los autores realizan para ubicar la historia forma parte del marco narrativo y es una forma de informar acerca del mundo que se quiere recrear. A veces, como en este cuento, son solo las ilustraciones las que dan datos sobre el lugar donde se va a desarrollar la historia. Por ejemplo, la imagen de los patos cantando en la laguna, entre otras. Esa información ayuda al lector a ordenar el texto.

A partir de esta situación, los docentes buscarán en internet imágenes de la ciudad y del campo para colorear y las enviarán a los chicos. Cada uno elegirá la que considere que pudo haber sido el lugar donde ocurrieron los hechos que protagoniza Rodolfo. Una vez elegida, podrán imprimirla o copiarla. Luego la pintarán de la forma que más les guste.

TIC Con ayuda de los mayores, pueden sacar fotos de sus producciones y compartirlas en una galería por los medios que utilizan habitualmente en las clases virtuales.

2. RENARRACIÓN DEL CUENTO Y CREACIÓN DE NUEVOS EPISODIOS.

La renarración de historias que ya leyeron o escucharon es una actividad habitual desde el Nivel Inicial. Respecto de la elección de textos para que los chicos puedan hacerlo, es conveniente elegir relatos cuya estructura gire alrededor de la reiteración. En este caso, la historia de Rodolfo reitera los acontecimientos, pero agregándole en cada caso una diferencia en la actitud del protagonista o respecto de las ayudas que recibe.

Invitar a los chicos a que renarran la historia de Rodolfo pero con una condición: deberán agregar otro episodio a través de un nuevo animal que lo ayuda y que le enseña algo que desconoce (por ejemplo, le trae una tabla, un “flota flota”, aletas o patas de rana). Para eso, podrán dibujar en papeles tres o cuatro nuevas escenas del cuento y decidir en qué momento mostrarlas.

TIC Para que puedan compartirla con los compañeros, se les puede sugerir que graben un video, con ayuda de su familia, mientras están contando. Es conveniente aconsejarles que lo hagan con voz fuerte y clara para atraer al auditorio.

3. NOMBRAR LOS PERSONAJES.

En la historia de Rodolfo intervienen muchos personajes, pero solo uno tiene nombre. Cada uno de ellos (salvo los patos) le enseña algo al zorro que le permite finalmente nadar. ¿Cómo lo llamarán al castor sus amigos? ¿Y a la nutria? ¿Y al trío de tortugas? ¿Y al elefante? ¿Tendrán nombres habituales o nombres disparatados? Invitar a los chicos a que imaginen y escriban un nombre para cada uno e indiquen en qué ayudó a Rodolfo. Pedirles que completen como puedan un cuadro como el siguiente:

Animal	Nombre	Lo ayuda...
castor	Tobías	...a entrar en el agua.

El cuadro propuesto solo ayuda a organizar el trabajo. Es conveniente darles a los chicos la posibilidad de crear para evitar que se aten al ejemplo.

TIC Proponerles que, con sus papás (o con sus familias), saquen una foto del cuadro que armaron y que la suban a las redes de la escuela.

Para seguir leyendo a
Vera, Claudia y Nora Hilb

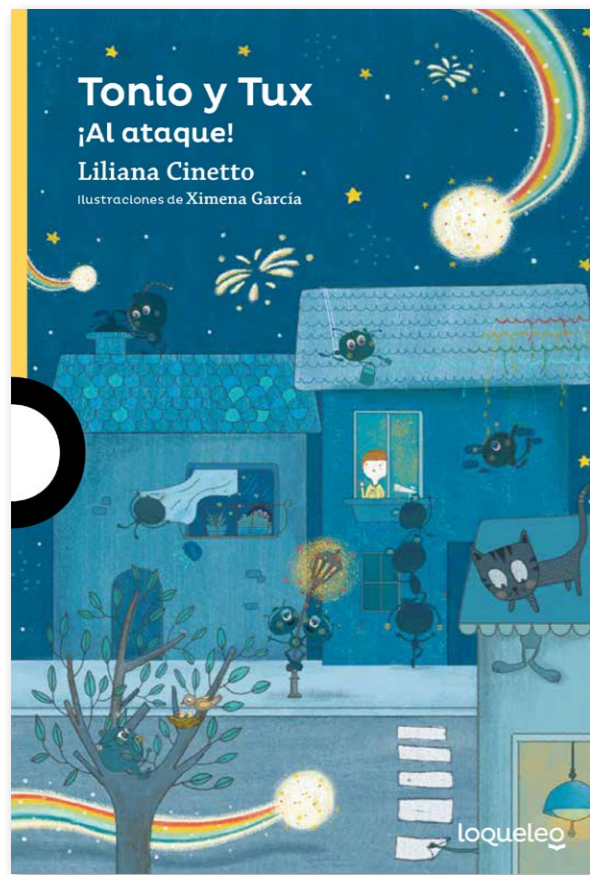


Un libro
Mil mundos

LECTURA:

Tonio y Tux ¡Al ataque!

de Liliana Cinetto.

**Ilustraciones:** Ximena García**Género:** novela, 96 páginas**Temas:** familia, humor

ACTIVIDADES

1. PRODUCCIÓN DE UNA ENTREVISTA EN VIDEO.

Los tuxianos llegan para llevarse a Tux, pero no se vuelven invisibles. Y deciden acompañarlo a la escuela. Los líos que hacen en las calles del barrio son innumerables.

En esta actividad se pedirá a los chicos que imaginen un nuevo embrollo y que, a partir de esa idea, ensayen el reportaje que realizará el movilero de un canal a un habitante del barrio.

Los chicos se distribuirán los roles de entrevistado/a y entrevistador/a, y prepararán las preguntas y las respuestas. En las respuestas puede aparecer alguna anécdota que haya vivido el entrevistado con los pequeños invasores. El ensayo de la situación ayudará a realizar la entrevista con mayor espontaneidad. El docente tendrá a su cargo la grabación de todos los reportajes. Para finalizar, se compartirán los videos de forma virtual y se sacarán conclusiones acerca de los aciertos y las dificultades que tuvieron al realizar la actividad.

2. ESCRITURA DE UNA RECETA DE COCINA.

Ramón, el papá de Tonio, es chef y prepara comidas extrañas y licuados aún más increíbles. A partir de esta situación, proponer a los chicos que digan qué elementos incorporarían ellos en un licuado. Es conveniente incentivarlos a que lo hagan con alimentos disparatados para después invitarlos a que escriban una receta. Es importante recordar con ellos algunas características de estos textos: tienen dos partes que se distinguen espacialmente: la lista de ingredientes y los pasos para realizar la comida.

Para ayudarlos en la escritura, se sugiere ofrecerles una ficha con la estructura vacía para que la completen. El último paso ya está completo y esto los ayudará a reflexionar acerca de cómo construir los anteriores. El maestro orientará el trabajo preguntando, por ejemplo, qué hacen primero (¿pelan las frutas?, ¿lavan verduras?), después dónde los colocan, qué hacen, hasta llegar al paso final. Se les pedirá también que le den un título divertido a la receta. Para finalizar se les puede pedir que preparen con las recetas confeccionadas un recetario loco para la biblioteca escolar.

3. ESCRIBIR LA CONTINUACIÓN DE LA HISTORIA.

Los tuxianos partieron una noche estrellada y Tux se quedó con Tonio. El niño pensó que todo volvería a la normalidad, pero justo en ese momento sonó el teléfono. Era Selena. Proponer a los chicos que imaginen un nuevo episodio en el que Tonio, Tux y Selena viven una nueva aventura. Sugerirles que, en principio, expresen en muy pocas palabras lo que va a suceder en este episodio. Para ayudarse, pueden preguntarse quién atacará a los personajes en este episodio, si será un personaje con poderes, de qué modo se defenderán Tonio, Tux y Selena, entre otras preguntas. Una vez que hayan imaginado el episodio, lo redactarán, siguiendo estos pasos:

- 1 Escribir el borrador de la historia.
- 2 Intercambiar los trabajos con los compañeros y atender a las sugerencias que les hagan.
- 3 Corregir todo lo que crean necesario para que la historia sea clara.
- 4 Pasarlo en limpio y leerlo en voz alta para compartirlo con los compañeros.

ACTIVIDADES

1. ESCRITURA DE LISTAS Y CREACIÓN GRÁFICA.

La llegada de Tux a su vida produjo cambios en la manera de ser de Tonio. La propuesta de trabajo consiste en comenzar por una relectura atenta de las páginas 11, 12 y 13 donde se describe a Tonio y los cambios que se produjeron con la llegada del huésped. A partir de la lectura, sugerir a los chicos que escriban dos listas de palabras que reflejen las características del personaje y que tengan como título ANTES y DESPUÉS.

Con las listas en la mano y a libro cerrado, podrán dibujar dos escenas que transcurran en la habitación de Tonio, tomando como referencia las particularidades que anotaron. En ambas escenas, Tonio será el protagonista. Pero en la segunda reflejarán los cambios experimentados. Podrán hacer sus ilustraciones a mano, en hojas blancas o de color y con lápices de colores o crayones. Si es posible y lo prefieren, existe la posibilidad de utilizar programas como *Paint on line editor* o *Tux paint* que son de descarga gratuita y con instrumentos elementales para dibujar.

TIC Si así lo desean, podrán organizar una exposición virtual de los trabajos realizados o exhibirlos cuando regresen al aula.

2. DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN ARTEFACTO.

El profesor Franfrulem trabajaba en una agencia espacial y había inventado el detector ultrasónico de ondas alienígenas para atrapar seres de otros planetas. La propuesta consiste en que, en un primer momento, los chicos imaginen cómo será ese detector. Para ayudarlos se podrán plantear algunas preguntas como las siguientes: ¿tendrá la forma de un plato volador o se asemejará a una raqueta de tenis? ¿Tendrá patas o ruedas? ¿Y antenas? ¿Se lo usará con un control remoto? Todas estas preguntas y muchas otras serán la introducción para que cada chico realice primero un dibujo del detector y luego lo arme (con ayuda de su familia) en función de lo que imaginó.

Con los profesores de Plástica y Tecnología se podrá acordar con qué técnicas y materiales realizarán el aparato. Una vez que hayan determinado cómo hacerlo, cada uno decidirá no solo la forma, sino también los colores, los trazos y todo aquello que tenga que ver con su aspecto. Si lo desean, pueden pedir a alguien de la familia que los filme mientras fabrican su artefacto. Finalmente, podrán preparar al regreso a clases una exhibición de las producciones.

TIC También tendrán la opción de tomar y compartir fotografías de sus obras, o mostrarlas en clase virtual, cada uno desde casa.

3. TRANSFORMACIÓN DE UN EPISODIO EN HISTORIETA

La historieta es una de las variedades más difundidas de la trama narrativa. Se caracteriza por combinar la imagen con el texto escrito. La propuesta consiste en la transformación de un episodio del capítulo 9 de la novela (página 68), para convertirlo en una historieta. La historieta constará de cuatro viñetas y el docente ofrecerá a los chicos los siguientes núcleos narrativos:

- ◆ Entrada en la casa del profesor.
- ◆ Desactivación de las diferentes alarmas.
- ◆ Encuentro del profesor roncando y de Tux enjaulado.
- ◆ Liberación de Tux.

Es importante recomendar a los chicos que hagan una relectura atenta del episodio antes de ponerse a dibujar.

Sería interesante que, previamente, el maestro orientara a los alumnos a explorar y analizar los elementos característicos de la historieta. Una vez incorporadas las características del tipo textual, los alumnos podrán diseñar y escribir su propia historieta.

TIC Se les puede sugerir que creen una revista de historietas del grado, mediante la creación de un archivo compartido de Power Point.



Para seguir leyendo a
Liliana Cinetto



Un libro
Mil mundos

LECTURA:

Ayer pasé por tu torre,
de Cecilia Pisos.



Ilustraciones: Sara Niett

Género: poesía y narrativa, 76 páginas

Temas: humor, comunicación

ACTIVIDADES

1. TRABAJO CON LAS EMOCIONES Y LA POESÍA

La poesía es un buen medio para trabajar con el instrumento de la voz. En un primer momento, el docente podrá proponer algunas de estas variables por separado y si lo desea, después combinarlas. Por ejemplo, utilizar un tono monocorde o destacar la pronunciación de ciertos fonemas como alargar las eses, intensificar las erres, etc. Las poesías que integran la sección Encantamientos son un buen material para hacer estas actividades.

Invitar a los chicos a que elijan una poesía de Cecilia y recomendarles que no sea demasiado extensa. Una vez elegida se les ofrecerá una serie de posibilidades de sonorización y ellos elegirán la que más les guste. Colocar un cartel en el pizarrón con la serie de consignas:

Leer:

- ◆ con tristeza
- ◆ susurrando
- ◆ cantando
- ◆ riéndose
- ◆ lloriqueando
- ◆ con desprecio
- ◆ con miedo
- ◆ tosiendo
- ◆ con voz de ultratumba
- ◆ con enojo
- ◆ dando alaridos
- ◆ como un relator de fútbol

Cada alumno leerá en voz alta la poesía con el matiz elegido sin anunciar cuál es y los demás tendrán que descubrirlo.

2. ESCRITURA EN VERSO DEL FINAL DE UN POEMA NARRATIVO.

En el libro hay dos poemas que “dialogan” entre sí: “De rosa a azul” y “De azul a rosa”. Ambos son complementarios.

Invitar a los chicos a que imaginen que el príncipe y la princesa organizan una fiesta para todo el pueblo. Conversar con ellos acerca de cómo suelen ser las fiestas en los cuentos maravillosos, qué comen los invitados, cómo están vestidos, qué música se oye, qué danzas bailan, qué manjares se sirven, entre otros detalles. Una vez que hayan estimulado su imaginación, proponerles que completen esta poesía. Antes de que empiecen a escribir, se sugiere invitarlos a que releen los dos poemas y que presten atención a la rima. Asimismo, pueden leer algunas de las estrofas acompañando el ritmo con las palmas, lo que les permitirá advertir la regularidad de la métrica. A partir de esas actividades previas, presentarles este texto para que lo completen. Una vez que cada uno haya escrito su poema, pueden compartirlo con los compañeros y comparar las distintas versiones.

Y así termina este _____
del príncipe y la _____.
El día del _____
_____ fiesta.

En la torre _____
_____ invitados.
_____ muy ricos
y deliciosos _____

3. PRODUCCIÓN DE UN ACRÓSTICO.

El acróstico es un texto que contiene letras (al inicio, en el medio o al final de sus versos) con las que se puede formar una palabra o una frase.

Invitar a los chicos que lean este acróstico.

M O N T A Ñ A
G I G A N T E
R Í O S
P R O F U N D O S
A Z U L E S

A partir de la lectura, pedirles que vean qué palabra se formó, si podía haberse formado con otras palabras y en ese caso cuáles serían. Solicitarles luego que propongan oralmente palabras para armar un nuevo acróstico con *ogros*. A continuación, se les puede sugerir que anoten en una lista los nombres de los personajes que aparecen en los poemas de Cecilia Pisos: *princesa, príncipe, brujas, dragones, gigantes, hadas, ogros, hechiceros...* Con la lista escrita, cada uno elegirá una de las palabras que nombran a los personajes y escribirá un acróstico. El maestro decidirá, según las condiciones del grupo, si se tratará de una actividad individual o grupal.

ACTIVIDADES

1. MODELADO DE FIGURAS.

En los poemas del libro se mencionan personajes típicos de los cuentos maravillosos: brujas, príncipes, princesas, gigantes, dragones, gatos, zorros, caballos, entre otros. Y también tienen su espacio objetos como torres, calderos, juegos de té, espejos, varitas mágicas. La propuesta consiste en que los chicos modelen algunos de esos animales y objetos.

En primer lugar, conviene sugerirles que miren atentamente las ilustraciones. Una vez recorridas las imágenes, invitarlos a que elijan aquellos que más les gusten y que los modelen. Pueden emplear plastilina de distintos colores o porcelana fría que, una vez seca, pintarán con témperas o con pintura acrílica.

TIC Una vez que todos hayan terminado sus modelados, se puede destinar un espacio cuando regresen aula para exhibir la colección, o bien mostrarlos en clase virtual.

2. INSTRUCTIVO PARA HACER UN GORRO DE CARTULINA

Uno de los apartados del libro se titula “Recetas mágicas” y contiene una serie de textos instruccionales. La actividad consistirá en invitar a los chicos a que escriban el instructivo para confeccionar un gorro de bruja. Para ello, es importante que lean los instructivos incluidos en el libro, de modo que reconozcan las dos partes que componen este tipo de textos: los materiales, y el procedimiento.

Una vez que hayan comprendido las características de este tipo textual, pensarán qué materiales se necesitan: cartulina negra, cartulina de otro color o cinta para la tira, papel metalizado para la hebilla, papeles dorados o plateados para adornar la copa con estrellitas, etc. Asimismo, deberán anotar cuáles son los pasos que deben seguir y cómo se ordenan.

Una vez que lo hayan escrito, proponerles que lo pongan en práctica y que fabriquen su propio sombrero.

TIC Cuando todos hayan fabricado el suyo, pueden hacer un desfile de sombreros al regreso en el aula o bien en clase virtual. Para ayudarlos, se le puede enviar a cada uno una plantilla que les servirá como molde.

3. CREACIÓN DE PALABRAS MÁGICAS

Abracadabra no es la única palabra mágica que resuelve conflictos, nos trae sorpresas o hace aparecer y desaparecer objetos, animales, personas. Con Abracadabra se suelen hacer rimas para producir la magia. Por ejemplo, *Abracadabra, pata de cabra*.

“La actividad consiste en proponer a los chicos que escriban sus propias rimas con palabras mágicas. Y, en lugar de “abracadabra” se les pueden ofrecer palabras formadas a la manera de “binomios fantásticos”, como por ejemplo: *trabajoescarabajo*, *pirulinpuntilla*, *sombreroantifaz* o *conejo francés*. Con las nuevas palabras, los chicos harán rimas que los ayuden a hacer magia. *Trabajoescarabajo*, con la varita para abajo; *Conejo francés*, con la varita al revés.

TIC Finalmente, cada alumno escribirá la “palabra mágica” con sus rimas en un cartel para compartir con el grupo o, si lo prefieren, pueden compartir sus producciones en un padlet.



Para seguir leyendo a
Cecilia Pisos



Un libro
Mil mundos

LECTURA:

La casa maldita,
de Ricardo Mariño.



Ilustraciones: Fernando Falcone
Género: novela, 80 páginas
Temas: fantasía, terror

ACTIVIDADES

1. CONFECCIÓN DE UNA LISTA A PARTIR DE UN TRABAJO DE INTERTEXTUALIDAD.

La lectura de un texto literario remite inmediatamente a la evocación de otros textos leídos o de historias vistas o escuchadas. En el caso de esta novela, el terror y el viaje en el tiempo son tópicos que, seguramente, los chicos ya han transitado. Se sugiere, entonces, conversar con ellos a que recuerden títulos de cuentos, novelas o películas de miedo que hayan leído o visto, y que mencionen los nombres de los personajes importantes de esas historias y cuál era su función en cada una de ellas. Al finalizar, se les puede proponer que cada uno elabore su propia lista, tomando como base el siguiente esquema:

MI LISTA DEL TERROR		
Película, cuento o novela	Personaje	Papel

2. DEBATE Y ELABORACIÓN DE CONCLUSIONES SOBRE LA EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA.

El debate es una actividad grupal que permite el intercambio de opiniones y la argumentación. Antes de iniciar el trabajo, se sugiere pedirles a los alumnos que releen el fragmento de las páginas 56 y 57 en el que Álvaro imagina cómo será el mundo en el año 2000. A partir de la lectura, invitarlos a que evalúen si Álvaro tenía razón o no. A medida que avance la actividad, pueden conversar sobre las diferencias que creen que hay, en materia de tecnología, entre el año 2000 y la actualidad. Asimismo, pueden imaginar qué avances tecnológicos suponen que habrá en 2050, qué nuevos dispositivos aparecerán, para qué servirán, entre otros datos.

Al finalizar, se les puede pedir que redacten individualmente una síntesis de lo conversado a partir de este esquema:

- ◆ Las ideas de Álvaro.
- ◆ La tecnología en el año 2000.
- ◆ Posibles avances tecnológicos en 2050.

3. ESCRITURA DE UN DIÁLOGO ENTRE LOS PROTAGONISTAS.

Al final del capítulo 1, Matías ve “la casa maldita” y decide investigar su misterio. Pero no quiere hacerlo solo. Piensa en invitar a su amiga Irene a compartir la aventura. La actividad consiste en imaginar el diálogo que se produce entre ambos personajes cuando él le hace la propuesta que da inicio a la

historia. En primer lugar, se sugiere pedirles a los alumnos que releen las páginas 12 a 15 del libro.

A partir de la lectura, podrán intuir cuáles son los sentimientos de ambos personajes, qué temores pueden sentir, qué cuota de audacia tienen, cómo imaginan el momento en que entrarán en la casa, qué suponen que van a encontrar. Una vez planteadas esas ideas, pedirles que escriban el diálogo entre los dos.

4. ESCRITURA DE UN INSTRUCTIVO.

Proponer a los chicos que releen la carta que Saúl Abdul Majul envía a sus primos en el capítulo 6. Allí se explica paso a paso cómo deben usar el baúl para realizar viajes a través del espacio y del tiempo. A partir de esa relectura, se les podrá pedir que escriban un instructivo. Es conveniente recordar que este tipo de textos dan orientaciones precisas para realizar las actividades más diversas. La construcción de estos textos se ajusta a modelos convencionales. Por ejemplo, el uso de los números (1, 2, 3...) para cada paso o instrucción y la utilización de oraciones bimembres con verbos en modo imperativo u oraciones unimembres con verbos en infinitivo.

En este trabajo de reescritura es importante establecer qué informaciones deben aparecer en cada paso. Para finalizar, sería conveniente realizar entre todos una lectura en común para comparar si en las producciones aparece la información necesaria.

ACTIVIDADES

1. ELABORACIÓN DE LA FICHA BIBLIOGRÁFICA DE LA NOVELA.

La ficha bibliográfica permite conocer datos relevantes del libro al que se refiere. Es un texto breve, pautado, en el que se da información sobre el género, el autor, el ilustrador, la editorial, el año de publicación, la cantidad de páginas, entre otros datos formales. Además, brinda una síntesis del contenido y puede incluir un apartado para recomendar la lectura.

La actividad consiste en invitar a los chicos a que preparen una ficha bibliográfica de la novela recomendando su lectura. Podrán ponerle un "puntaje" a la novela, destacar qué parte de la historia les gustó más, con qué personaje se identificaron, qué otros libros conocen en los que se narren episodios parecidos, entre otros aspectos que les parezca interesante señalar.

TIC Para ayudarlos, se les puede ofrecer un modelo de ficha como el siguiente y, una vez que la hayan completado, podrán comparar las distintas recomendaciones cuando regresen al aula o en su clase virtual.

TÍTULO: _____
 GÉNERO: _____
 AUTOR: _____
 ILUSTRADOR: _____
 EDITORIAL: _____
 LUGAR Y FECHA DE EDICIÓN: _____
 CANTIDAD DE PÁGINAS: _____
 RESUMEN DE LA HISTORIA (no más de cuatro o cinco renglones) _____
 RECOMENDACIÓN PERSONAL: _____

2. CONFECCIÓN DE UN PLANO DEL PUEBLO EN 1950.

Uno de los tópicos de la novela es el viaje en el tiempo. Es así como los personajes, por la magia del baúl, se transportan al año 1950. El pueblo al que llegan es el mismo en el que viven pero, naturalmente, el paisaje es otro. En los capítulos 3, 4 y 5 se describe el pueblo tal como era varias décadas atrás.

La actividad empezará por proponer a los chicos que releen esos capítulos y que presten especial atención a los lugares que se mencionan: los baldíos, el terreno con ovejas, la iglesia, la casa de Irene, el almacén, el cruce de caminos, la casona de los Vanderruil, entre otros. A partir de esos datos, se los invitará a que tracen sobre una cartulina el plano del pueblo tal como lo imaginan a partir de la lectura. Sugerirles que lo ilustren con miniaturas de los lugares que se mencionan. Pueden hacer los dibujos en una cartulina aparte, recortarlos y aplicarlos sobre el plano con la parte inferior plegada, a modo de soporte, para que haga efecto 3D.

TIC Una vez que todos hayan confeccionado sus propios planos, será interesante que los muestren al resto en clase virtual y los comparen para ver qué interpretó cada uno al leer los fragmentos descriptivos de la novela.

3. KARAOKE CON MÚSICA DE LOS '50 Y DE LOS '90

La música es uno de los signos que definen una determinada época. La novela fue escrita en los años '90 y el viaje en el tiempo remite a la década del '50.

Se propondrá a los alumnos que investiguen en internet sobre la música en 1950 y en 1990. Pedirles que vean en youtube videos, sugerirles que registren los nombres de los músicos famosos, los temas más conocidos y los ritmos que se escuchaban y se bailaban. Finalmente, invitarlos a que elijan uno de esos temas y que se filmen a sí mismos con el celular, haciendo *playback* del tema elegido. Pueden vestirse con ropas de la época.

TIC Y, como cierre, pueden compartir sus videos en una Wiki de la música, que pueden crear siguiendo este tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=Jk514jLA6Qs>.

4. CONFECCIÓN DE UN BAÚL PARA VIAJAR EN EL TIEMPO

El viaje en el tiempo se produce a partir de un elemento mágico: el baúl que los chicos encuentran en la casa maldita. El narrador cuenta cómo llega al pueblo, quién lo envía, cuál es su poder, cómo debe utilizarse, entre otros detalles. Por tratarse de un objeto central en la novela, es interesante que los chicos reparen en él y que confeccionen su propio baúl para viajar en el tiempo.

Para inspirarse, conviene sugerirles que observen la ilustración de la página 20 y que tomen en cuenta el comentario de los chicos en la página 42. La base del baúl puede ser una caja de cartón, forrada con papel o pintada del color que más les guste. Para decorarlo, pueden dibujar las manijas y los herrajes o, si lo prefieren, pueden recortarlos en cartulina y aplicarlos. Es importante que no olviden poner un mapa en la base del baúl.

TIC Luego, armar el paso a paso, a modo de un tutorial de youtube, y compartirlo en clase virtual o en la plataforma del colegio.

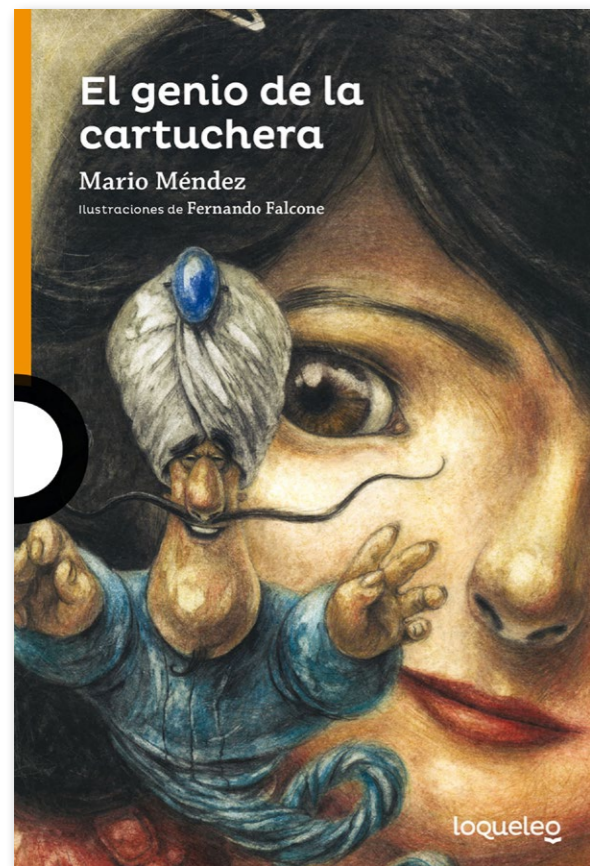


Para seguir leyendo a **Ricardo Mariño**



LECTURA:

El genio de la cartuchera,
de Mario Méndez.



Ilustraciones: Fernando Falcone
Género: cuento, 80 páginas
Temas: amistad, humor

ACTIVIDADES

1. ELABORACIÓN DE LA FICHA DE UN PERSONAJE.

Los personajes mágicos son muy atractivos para los lectores. Y se hacen aún más interesantes cuando actúan en situaciones tan cotidianas como la vida escolar. Esta actividad propone profundizar el trabajo con el genio, el personaje mágico de la novela.

Para comenzar, se sugiere conversar con los chicos acerca de las características del genio de la cartuchera: cómo se llama, cómo aparece y en qué momentos, cuál es su misión, y cualquier otro dato que les resulte interesante. A partir de ese análisis, sugerirles que inventen ellos su propio genio. Tendrán que darle un nombre, asignarle características físicas, indicar cómo se les aparece a las personas, describir cuáles son sus poderes, mencionar sus debilidades. Luego, proponerles que completen una ficha que puede ser similar a la siguiente. En el cuadro final podrán ilustrar la imagen del genio que inventaron, tal como lo imaginan.

NOMBRE DEL GENIO: _____
 ASPECTO FÍSICO: _____
 VESTIMENTA: _____
 FORMA EN QUE HACE SU APARICIÓN: _____
 MISIÓN: _____
 PODERES: _____
 DEBILIDADES: _____
 IMAGEN OBTENIDA EN SU ÚLTIMA APARICIÓN: _____

2. MENSAJE AL GENIO.

El genio de la cartuchera tiene como misión cumplir los deseos de los chicos en relación con su vida escolar. A partir de esa característica, se sugiere conversar con el grupo acerca de cuáles fueron los pedidos que hicieron los personajes, cuáles pudo cumplir Abdul y cuáles no, cuáles no se relacionaban estrictamente con la escuela, y todo otro dato que les parezca interesante sobre el tema.

A continuación, pedirles que piensen y escriban tres pedidos destinados al genio. Pueden hacerlo de forma manuscrita o en la computadora, empleando algún programa que les permita escribir y diseñar sus textos, como Power Point, Prezi o Canva. En caso de que opten por la versión manuscrita, la docente puede sacarle una foto con el celular. Una vez que hayan preparado sus pedidos, hacer una puesta en común y comparar los deseos de cada uno con los de sus compañeros.

3. ELABORACIÓN Y GRABACIÓN DE UNA ENTREVISTA.

La actividad consiste en que los chicos elaboren las preguntas que un supuesto periodista le hace al genio y las respuestas del personaje. Los alumnos trabajarán en parejas, de modo que cada uno asuma uno de los dos roles. Una vez distribuidos los papeles, los “periodistas” escribirán una serie de preguntas destinadas al genio, relacionadas con su participación en los distintos cuentos. El “genio” las contestará por escrito.

Sugerir a los chicos que lean varias veces sus respectivos papeles y que, una vez que recuerden preguntas y respuestas, graben la entrevista en audio. Si se animan, pueden agregar nuevas preguntas o comentarios de uno u otro personaje en el momento de la grabación. Una vez que todos hayan grabado sus entrevistas, se pueden compartir en clase.

4. TRANSFORMACIÓN DE UN EPISODIO EN HISTORIETA.

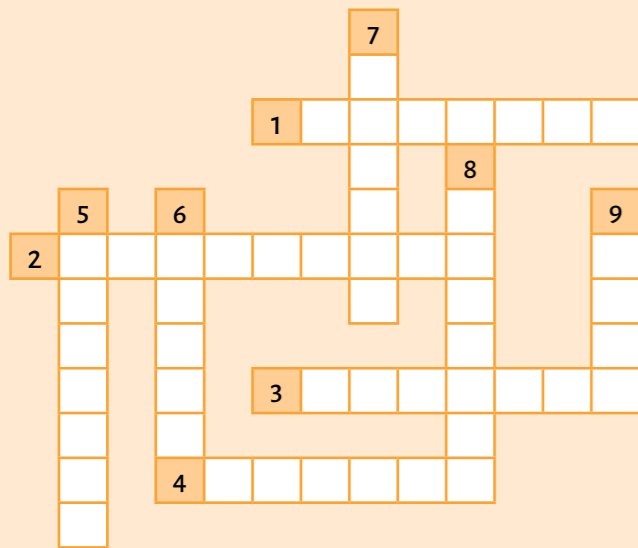
En el cuento “El acto”, Violeta y Juan Cruz tienen que representar el casamiento entre Remedios de Escalada y José de San Martín. No están contentos con los papeles que tienen que interpretar y Violeta acude a la ayuda de Abdul Lapislázuli. Pero el genio se olvida del pedido de la nena. Sin embargo, en las páginas 49 y 50, la situación se resuelve.

Invitar a los chicos a que lean ese fragmento que empieza en “-José de San Martín y Remedios de Escalada [...]” y que termina en “[...] la escuela tiembla con el aplauso”. A partir de la lectura, pedirles que lleven el episodio a formato de historieta. Para ello, es recomendable que recuerden las convenciones gráficas, textuales y paratextuales del género. Una vez que hayan incorporado esos datos, planificado el trabajo, cada uno desarrollará su propia historieta. Luego pueden compilarlas en una revista virtual o fanzine digital del grado.

ACTIVIDADES

1. CRUCIGRAMA CON LOS NOMBRES DE LOS PERSONAJES.

Esta actividad consiste en la recuperación de los nombres y de las acciones de los personajes que aparecen en los cuentos. Para ello, se propone invitar a los chicos a que recuerden esos nombres y la situación en que se encuentra cada uno de ellos en los distintos relatos. Luego de esa conversación, enviarles una plantilla como esta y las pistas correspondientes, sin las respuestas, para que completen el crucigrama en sus casas.



HORIZONTALES

- 1 El alumno que tiene tres problemas. (Joaquín)
- 2 El personaje que consigue que Abdul vuelva a su tierra natal. (Valentina)
- 3 La maestra nueva. (Mariana)
- 4 La nena que tiene problemas con su examen de Matemática. (Melisa)

VERTICALES

- 5 La compañera de Juan Cruz en el acto de San Martín. (Violeta)
- 6 La nena que tiene su cuarto muy desordenado. (Lucía)
- 7 La amiga de Martina. (Noelia)
- 8 La nena que se resiste a mudarse. (Martina)
- 9 El nombre de doña Carmen cuando era chica. (Guma)

2. MAQUETA DEL DESIERTO.

Proponer a los chicos que construyan una maqueta del lugar del cual es originario Abdul. Para ello, pueden consultar en internet imágenes del desierto y observar los elementos que lo forman.

Para construir la maqueta, deberán tener una caja grande de madera o de cartón. Tendrán que cubrirla con arena. Una vez cubierta la superficie, podrán modelar los otros elementos que conforman el paisaje en plastilina o porcelana fría. O, si los tienen, utilizar juguetes pequeños de plástico que representen los camellos y las palmeras. Si se animan, pueden modelar la figura de Abdul. En ese caso, podrán orientarse observando las ilustraciones del libro.

TIC Cuando todas las maquetas estén listas, se puede organizar una galería virtual con las fotos de las distintas producciones.

3. PARTICIPACIÓN EN UNA REUNIÓN DE AMIGOS

La propuesta de esta actividad consiste en que cada chico elija uno de los personajes de los cuentos y que asuma su rol. Se les puede sugerir que, partir de esa identificación, participen de una reunión virtual con el resto de los personajes. Cada uno contará cuál fue la situación en que se relacionó con Abdul, qué deseos le pidió, qué sintió cuando vio sus deseos cumplidos o no. Además, expresarán qué opinión tienen del genio, en qué otra circunstancia lo convocarían, y cualquier otro hecho que les parezca interesante contar. La idea es que, tomando como base el contenido de los cuentos, inventen nuevos episodios para el personaje que eligieron representar.

TIC Cada chico participará de la reunión de amigos por cualquiera de las aplicaciones que utilicen en clase virtual.

4. GRABACIÓN DE RECOMENDACIÓN DE LECTURA EN VIDEO.

Una actividad muy interesante relacionada con el trabajo con la literatura consiste en brindar a los chicos la posibilidad de recomendar los textos leídos a sus compañeros.

Se sugiere, entonces, invitar a los chicos a que piensen con qué argumentos recomendarían la lectura de *El genio de la cartuchera*. Para ello, se puede desarrollar una charla grupal virtual en la que cada lector cuente en qué consiste el eje de la historia, qué personajes participan de los cuentos y qué les pasa, qué fue lo que más les gustó del libro, qué sintieron mientras lo leían. Asimismo, se los puede orientar para que observen el paratexto, que reparen en los nombres del autor y del ilustrador, y que observen las imágenes tanto del interior como de la tapa, y que las comenten en relación con el texto.

TIC Una vez que hayan conversado, será interesante proponerles que se conviertan en booktubers. Se les puede sugerir que vean algunos de estos videos en los que algunos chicos como ellos recomiendan distintos libros.

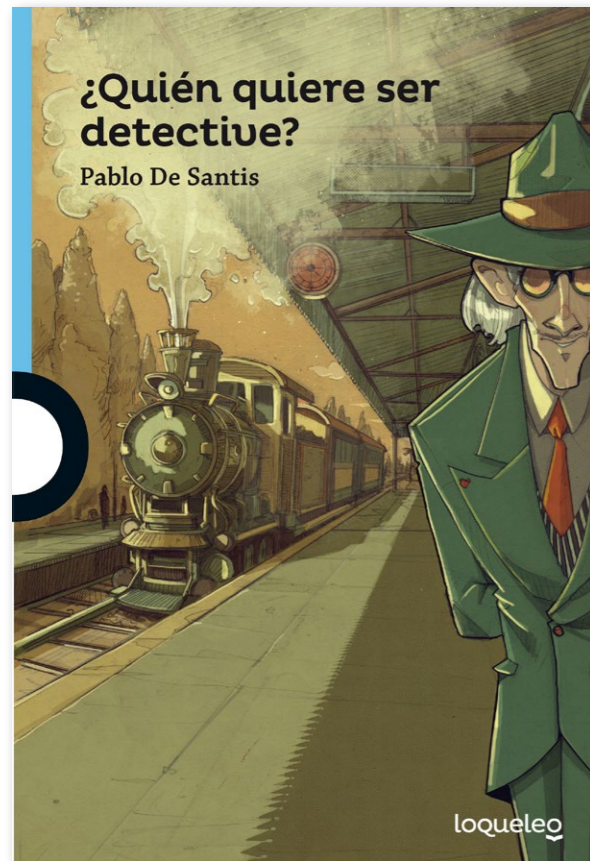


Para seguir leyendo a **Mario Méndez**



LECTURA:

¿Quién quiere ser detective?,
de Pablo De Santis.



Ilustraciones: Juan Cavia
Género: novela, 120 páginas
Temas: misterio, aventuras

ACTIVIDADES

1. CONFECCIÓN DE UNA MAQUETA.

Según la descripción que hace Ruy, el narrador, la ciudad donde vive es pequeña. En esa descripción menciona varios de los lugares que considera importantes, algunos de los cuales son relevantes para la historia.

La actividad consiste en la confección por parte de cada alumno de una maqueta de la pequeña ciudad. Para ello, es importante que releen los fragmentos correspondientes al principio de la novela. Sugerirles que consigan materiales de desecho o accesibles, tales como cajas pequeñas, cubos de madera, tapas de gaseosas, etc. para realizar las construcciones.

El procedimiento sugerido sería el siguiente: sobre un cartón grueso, trazar el entramado de las calles y pintar las calzadas y las veredas con colores neutros. A continuación, armarán los “edificios” con los materiales mencionados y luego los pintarán con témpera u otro esmalte de uso habitual. Una vez listos, los ubicarán en las veredas según la distribución que cada uno imagina y los pegarán sobre el cartón. Una vez terminadas, las maquetas pueden quedar exhibidas en la escuela, o armar un álbum de fotos con todas.

2. ESCRITURA DE PISTAS.

Se sugiere comenzar por pedir a los alumnos que releen todas las pistas que fue dejando Decan Lux. Invitarlos a que reflexionen acerca del juego que se da entre la información que brindan esos mensajes y la que ocultan. Revisar el concepto de metáfora que se hace evidente, por ejemplo, en la expresión “hombre inmóvil” como sustituto de “maniquí”. A partir de ese análisis, sugerirles que piensen y escriban pistas sobre distintos espacios de la escuela o del aula tales como el mástil de la bandera, la biblioteca, el salón de música, el escritorio del o de la docente, una ventana, la puerta de entrada. Una vez que todos hayan escrito sus pistas, las entregarán a la docente quien las irá leyendo y entre todos adivinarán a qué lugar se refieren.

3. RECONOCIMIENTO DE ANTICIPACIONES EN EL TEXTO.

La actividad consiste en detectar cuáles son las pistas que el narrador va dando y que se confirman más adelante en la novela. Para ello, se les entregará el listado que figura a continuación. A partir de ese listado, los alumnos establecerán las relaciones entre la cita y el episodio posterior que la confirma, tal como aparece en el ejemplo. Pueden copiar el texto o sintetizar la idea que se corresponde con cada pista. Es una clásica actividad de apareamiento. Si lo desean, pueden elaborar una presentación en PowerPoint, con animaciones en la que relacionen cada una de las frases con la situación que anticipa.

PISTA	CONFIRMACIÓN
“El premio... el fin de sus problemas, señora.”	“Justo antes de salir llamaron del banco. Dicen que hubo un error, que no debemos un solo peso más de la hipoteca”.
“Decan Lux tocó una breve y estridente melodía en la armónica [...]”	
“Para ratas. Había muchas en esta ciudad.”	
“[...] últimamente hablaba más de meteoritos que de animales.”	
“[...] que yo supiera, no había ningún héroe ni villano que se llamara Weser.”	
“Tiene forma de avión. Puede ser uno de esos aviones mecánicos [...]”	

4. DIÁLOGO IMAGINARIO.

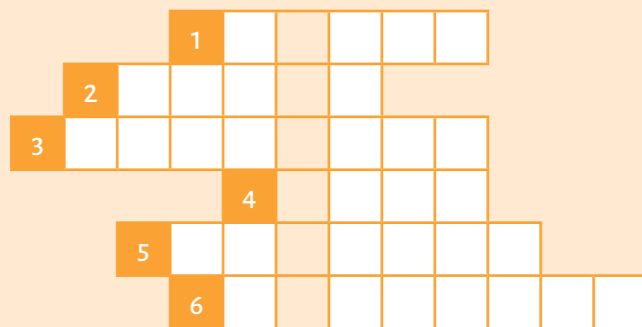
Se puede proponer a los alumnos que escriban el diálogo que imaginan entre Rossi, el subdirector del museo, y Carson Almeyda, el dueño del anticuario, cuando deciden burlar la confianza del doctor Plank. Sugerirles que describan el ambiente, la circunstancia en la que preparan el plan, el origen del falso meteorito, los argumentos con los que piensan convencer al director para que compre la piedra, y cualquier otra circunstancia interesante. Pueden optar por el formato de diálogo teatral. En ese caso, se aconseja que revisen textos teatrales para recordar las convenciones gráficas del género.

ACTIVIDADES

1. RESOLUCIÓN DE UN ACRÓSTICO.

La actividad consiste en recuperar los nombres de los personajes o de algún lugar mencionado en la novela por medio de la resolución de un acróstico. Los chicos deberán completar las líneas horizontales y descubrir cuál es la palabra eje del juego. Las pistas pueden ser las siguientes:

- 1 Nombre de pila del personaje que convoca a los detectives.
- 2 Apellido del director del Museo de Ciencias.
- 3 Nombre del detective que le roba la lupa a Gris.
- 4 Nombre de la cantante que dibuja mariposas azules.
- 5 Apellido del dueño de la casa de antigüedades.
- 6 Nombre del local de ropa de caballeros.



2. DISEÑO Y CONFECCIÓN DE MARIONETAS.

La actividad consiste en que los chicos realicen marionetas articuladas que representen a los maniqués de la tienda Majestic.

Pueden recortar las partes de ambas siluetas en un cartón no muy grueso: cabeza, cuello, tronco, brazos y piernas. Una vez obtenidas las partes, pueden articularlas empleando ganchos mariposa para lograr que tengan movilidad. Para hacer la ropa, se sugiere que utilicen retazos de tela o recortes de papel glasé. También pueden dibujarlos y pintarlos con las características que se indican en el texto. Pueden simular el pelo con hilos o lanas y los ojos y las bocas con botones o con formas de plastilina.

TIC Sugerirles que consulten algunos tutoriales como estos para conocer en detalle el procedimiento de confección de las marionetas:
<https://www.youtube.com/watch?v=vYDDR1sZUiE>; <https://www.youtube.com/watch?v=uevA4NVtkr8>

3. ELABORACIÓN DE UNA FICHA DESCRIPTIVA

Una de las pistas que sigue el detective Gris tiene que ver con la mariposa *morpho*. No se trata de un invento del autor sino de un tipo de mariposa que existe en la naturaleza. Se propone entonces que elaboren una ficha descriptiva del insecto, tal como lo hacen en sus trabajos de Ciencias naturales.

Para comenzar, sugerir a los chicos que busquen información en internet acerca de las mariposas que corresponden a ese género: tamaño, forma, colores, distribución geográfica, ciclo de vida, hábitat y todo otro dato que les parezca interesante. Una vez reunida toda la información, pedirles que elaboren una ficha descriptiva de este insecto. Es interesante que lean diferentes fichas de animales para que decidan cuáles son los ítems que conviene incluir y en qué orden suelen organizarse. Se les puede sugerir que las dibujen.

TIC Al finalizar, pueden compartir en clase virtual las fichas e ilustraciones realizadas.

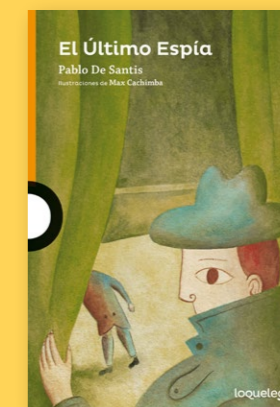
4. GRABACIÓN DE UN MONÓLOGO EN PRIMERA PERSONA.

Para esta actividad, sugerir que cada uno elija a uno de los cuatro detectives y narrar lo que les sucede desde el momento de la desaparición. Para planificar la escritura, se les puede pedir que releen el momento de la desaparición de ese personaje, en qué circunstancia ocurre, cuál es el elemento que los hace desaparecer y cuál es el lugar al que, finalmente, arriban para encontrarse con sus compañeros. A partir de esos datos que ofrece el texto, pedirles que imaginen y que registren qué sintieron en el momento de la desaparición, cómo fue el trayecto que recorrieron hasta llegar a la gruta, cómo fue el encuentro con los otros detectives, qué se dijeron al verse, cuáles fueron sus temores o sus esperanzas. Luego, con ese material, elaboren un monólogo.

TIC Sugerirles que lo lean muchas veces y proponerles que se graben a sí mismos en video. Es importante que intenten no memorizar ni leer el borrador para lograr la mayor espontaneidad posible en la grabación. Luego, se compartirán los videos entre toda la clase.

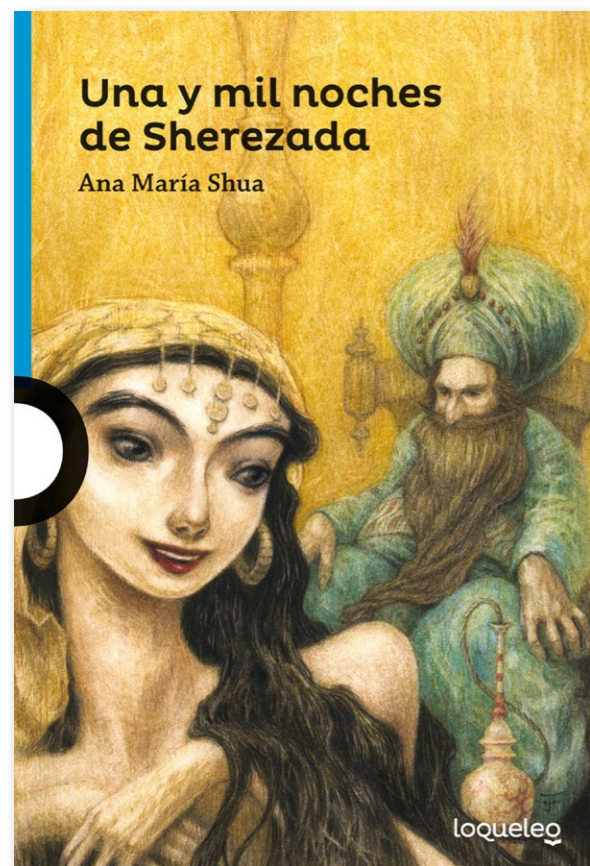


Para seguir leyendo a **Pablo De Santis**



LECTURA:

Una y mil noches de Sherezada,
de Ana María Shua.



Ilustraciones: Fernando Falcone

Género: cuento, 256 páginas

Temas: amor, comunicación

ACTIVIDADES**1. INVENCION DE FÓRMULAS MÁGICAS.**

Los bandoleros de “Alí Babá y los cuarenta ladrones” usaban una fórmula mágica para ingresar o salir de la cueva. Pero resulta que Alí Babá no solo la podía usar para abrir o cerrar la cueva sino también en otras ocasiones.

A partir de esta situación, se puede invitar a los chicos a que inventen nuevas fórmulas con determinados objetivos. En este caso, es importante plantear al grupo que piensen objetivos en los que necesitarían de una fórmula mágica para que se cumplan o no sus deseos. Por ejemplo, para que deje de llover, o para que llueva torrencialmente, para ganar un partido de cualquier deporte, para aprobar una materia, para poder salir de vacaciones. Podrán escribir sus fórmulas en la computadora, con algún procesador de texto que les permita utilizar tipografías diversas.

2. DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE UNA HISTORIETA.

La lectura de “La historia de Sherezada” (página 11) y “Sherezada: el fin de la historia” (página 243) permitirá proponer a los chicos que dibujen y pinten dos viñetas que representen el inicio y el final de esta historia. Para orientar la tarea se procurará que los chicos se formulen algunas preguntas. ¿Con qué relacionar la primera imagen? ¿Con la situación por

las que atravesaban las mujeres en ese momento, con la actitud del sultán, con la charla de Sherezada con su padre el visir o con el momento de la primera narración ante el sultán? Cada uno tendrá libertad para decidirlo. Si lo consideran necesario, pueden buscar en internet diversas ilustraciones sobre estos personajes. Al finalizar el trabajo, se propone realizar una exposición de las obras en el aula presencial o virtual.

3. CREACIÓN Y ESCRITURA DE UN DIÁLOGO.

Será interesante que, luego de leer la historia, los alumnos se formulen algunas preguntas sobre los personajes a modo de disparador de la actividad. ¿Qué características tenía Aladino? ¿Por qué sus padres estaban tan preocupados? ¿Qué argumentos tenía el padre para tratar de convencer a su hijo?

Una vez que hayan formulado y respondido estas u otras preguntas, se sugiere pedir a los chicos que imaginen y escriban un posible diálogo entre padre e hijo en el que se muestren las intenciones de Mustafá de hacer que el hijo aprenda un oficio, así como las negativas de Aladino. Es importante que, antes de dar por terminada la versión final de su texto, revisen si respetaron las convenciones de escritura del diálogo narrativo.

4. REPRESENTACIÓN TEATRAL.

La actividad propone la representación teatral del diálogo entre los dos personajes del cuento “El pescador y el genio”. En primer lugar, los alumnos deberán planificar la tarea. La clase se dividirá en grupos de tres que serán los encargados de actuar y dirigir. Se decidirá en cada grupo quién es el director, que se hará cargo de organizar la representación. Cada actor pensará cómo caracterizar al personaje que le toca representar, cómo será su vestimenta y memorizará los parlamentos. Memorizar implica que, en el momento de la representación, la escena fluirá más creíble y espontánea. El director determinará el movimiento de los actores. También los ayudará a interpretar a cada personaje con sugerencias de gestos y tonos de voz.

Entre los tres integrantes del grupo, decidirán también cuál será la escenografía (cómo será el lugar donde transcurra la acción) y qué objetos deberán tener a mano durante la escenificación. Los compañeros de otros grupos se organizarán para sacar fotos mientras representan la escena. Finalizadas las representaciones, podrán crear una galería con las imágenes de todas las escenas que consideren más interesantes para compartir en la web del colegio.

ACTIVIDADES

1. CREACIÓN DE AVATARES.

La actividad consiste en proponer a los chicos que, a partir de la lectura de “Alí Babá y los cuarenta ladrones”, creen los avatares de Alí Babá y de Luz-de-la-Noche según los imaginaron, para presentárselos al resto de sus compañeros.

TIC Para hacerlo, pueden utilizar una herramienta como **Avaracha** (https://avachara.com/avatar_es). Una vez que los hayan creado, pueden compartirlos con el resto del grupo y observar las semejanzas y las diferencias entre las distintas producciones.

2. CONFECCIÓN DE UN PLANO.

En “Aladino y la lámpara maravillosa” en las páginas 60 y 61 están las instrucciones para llegar hasta la famosa lámpara.

Invitar a los chicos a realizar una relectura exhaustiva de esas indicaciones para preparar un plano de la caverna. Es conveniente que primero realicen un boceto del lugar, teniendo en cuenta las diversas características y que, una vez que lo hayan logrado, incluyan en cada espacio los elementos que se encuentran allí.

TIC La puesta en común con la interpretación de cada uno sobre las características de la caverna se podrá hacer en forma presencial o virtual. En el último caso, el o la maestra podrá orientarlos para compartir las producciones en forma virtual.

3. CREACIÓN DE LA TAPA Y CONTRATAPA DE UN LIBRO.

Plantear a los chicos una situación hipotética en la que cierta editorial ha decidido incluir en un libro de próxima aparición los cuentos “Abú Hassán, el que soñaba despierto” y “Otra aventura de Abú Hassán”. A partir de esa consigna, invitar a los chicos a que realicen la ilustración de tapa. Una vez que estén seguros de la imagen conseguida, podrán pintarla con cualquiera de las técnicas que conozcan. Es importante que incluyan en la tapa los datos que allí aparecen: título, autor y editorial (en este último caso pueden inventar un nombre). Dado que se trata de dos cuentos que tienen como protagonista a Abú Hassán, tendrán que pensar y escribir un título para el libro. Lo mismo sucederá con la contratapa donde también deberán aparecer los datos de título, autor, ilustrador, género, una breve reseña o síntesis sobre los cuentos incluidos, etc.

TIC Luego, se puede orientar a los chicos para que suban los trabajos a la cartelera virtual.

4. SÍNTESIS Y ORGANIZACIÓN DEL RELATO EN UN CUADRO.

La propuesta de este trabajo consiste en sintetizar y organizar el recorrido de Simbad el marino, protagonista de uno de los cuentos, nombrando y describiendo los lugares, peligros y seres a los que debió afrontar. Sería interesante que al finalizar el trabajo se realizara una puesta en común con el grupo para que los chicos comenten qué características tenía Simbad que les permitiera hoy asemejarlo a cualquiera de los “superhéroes”.

A modo de ejemplo, presentamos un posible cuadro para desarrollar el recorrido del protagonista.

Simbad	Primer viaje	Segundo viaje
Lugar	Pez-isla. La tierra y la arena lo cubrieron y los pájaros trajeron semillas.	
Obstáculo	Pez inmenso que se ha dormido hace mucho tiempo flotando sobre el mar.	
Salvación	En pleno mar se aferra a un gran tronco de árbol.	

Para seguir leyendo a
Ana María Shua



RECOMENDACIONES

LECTURAS PARA SECUNDARIA



Todas las tardes de sol
de Martín Blasco.

Género: Novela | 120 págs.

Temas: Amistad, Amor, Viajes

Damián se va de vacaciones solo por primera vez. Por culpa de una distracción, o quizá del destino, le toca el timbre a Julia, y una frase que se presta a confusión marca el inicio de la banda de rock que deciden formar.

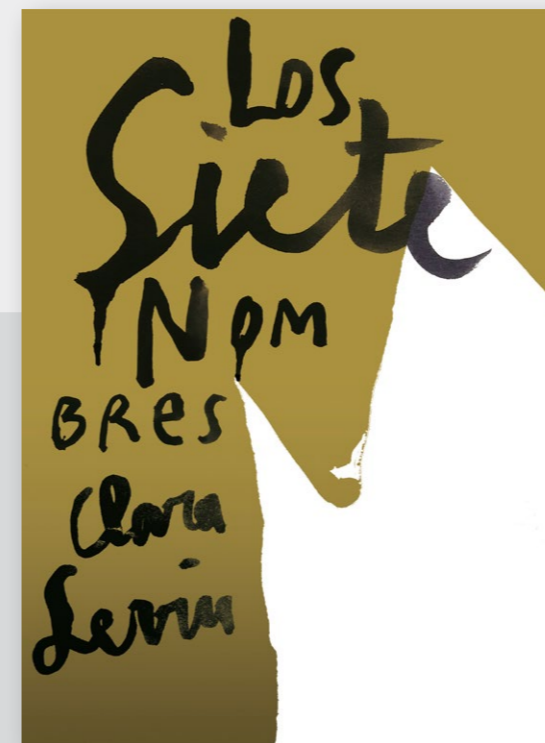


El retrato de Verónica G.
de Andrea Ferrari.

Género: Novela | 112 págs.

Temas: Realismo, comunicación

Su nombre es Verónica Gris, pero emana un brillo magnético. Cuando Lucía piensa en su amiga no puede evitar pensar en su icónica foto. Aquel retrato capturó la belleza de Verónica y despertó en ella una obsesión: la desesperación por congelar una imagen ideal. Una novela que cuestiona las normas y los discursos que rigen nuestros cuerpos.



Los Siete Nombres
de Clara Levin.

Género: Novela | 200 págs.

Temas: Fantasía

En el Reino de los Nombres, Hesat, el Usurpador, derroca al rey con el poder de su Quinto Nombre. Luego asesina a hombres y niños capaces de obtener los Siete Nombres y amenazar su reinado. Pero algunos sobreviven: entre ellos, Petalla, la última esperanza.



Un libro
Mil mundos

loqueleo

Coordinación de recursos y proyectos especiales:
María Cecilia Criscuolo.

Autoras del proyecto:
Graciela Pérez de Lois y Beatriz Fernández.

Diseño Integral:
OLIFANT · Valeria Miguel Villar.



www.loqueleo.com



[loqueleoargentina](https://www.instagram.com/loqueleoargentina)



[loqueleo Santillana \(AR\)](https://www.facebook.com/loqueleo.santillana)



Consultá al promotor que visita tu escuela
o llámanos al (011) 4119-5000

SANTILLANA