

Proyecto de lectura



E L D U E N D E V E R D E

EL PLANETA DE MILA

Carlos Puerto

Ilustraciones de Andrés Guerrero

A partir de 8 años

ANAYA

El planeta de Mila

Carlos Puerto

Ilustraciones de Andrés Guerrero



2

ARGUMENTO

MILA ES UNA niña imaginativa e inquieta que se ve obligada a permanecer en cama por culpa del sarampión. Para combatir su aburrimiento, construye un muñeco algo extraño al que llamará Frank.

De forma imprevista, en una noche de tormenta, el muñeco Frank cobra vida y le propone a la niña que le acompañe a su planeta, ya que sus habitantes están en peligro.

Mila acompañará a Frank a su planeta, Espantópolis, conocerá a personajes singulares y entrañables, como el «hombre lobo» o el «hombre del saco», y al fatídico «doctor D», empeñado en destruir el planeta.

El asombroso parecido de Mila con la legítima Reina, secuestrada por el malvado doctor, su habilidad para resolver juegos de palabras y adivinanzas y otras pruebas de ingenio harán posible el objetivo.

El doctor D se rinde ante esta niña tan perspicaz que ha conseguido lo que parecía imposible: devolver la paz y la armonía a Espantópolis.



AUTOR E ILUSTRADOR

CARLOS PUERTO nació en Madrid en 1942. Su labor creativa inicial se desarrolló en TV radio y cine. Ha colaborado en programas como *Novela*, *Hora Once*, *Barrio Sésamo*, *Los mundos de Yupi*, etc. Actualmente se dedica a escribir libros para niños y jóvenes. Su obra literaria se caracteriza por la imaginación y el conocimiento del mundo infantil. *El planeta de Mila* nos parece un homenaje al cine, ya que reúne a los personajes clásicos más queridos por los niños y hace frecuentes referencias a películas tanto clásicas como actuales.

ANDRÉS GUERRERO nació en Trujillo (Cáceres) en 1958. Desde niño soñó con ser dibujante y en la adolescencia decidió dedicarse por entero al mundo del dibujo y la ilustración, cosa que no ha parado de hacer desde entonces. Ha ilustrado numerosos libros de texto, de literatura infantil y juvenil, y ha editado varias obras en las que es el autor del texto y de la ilustración.

VALORES

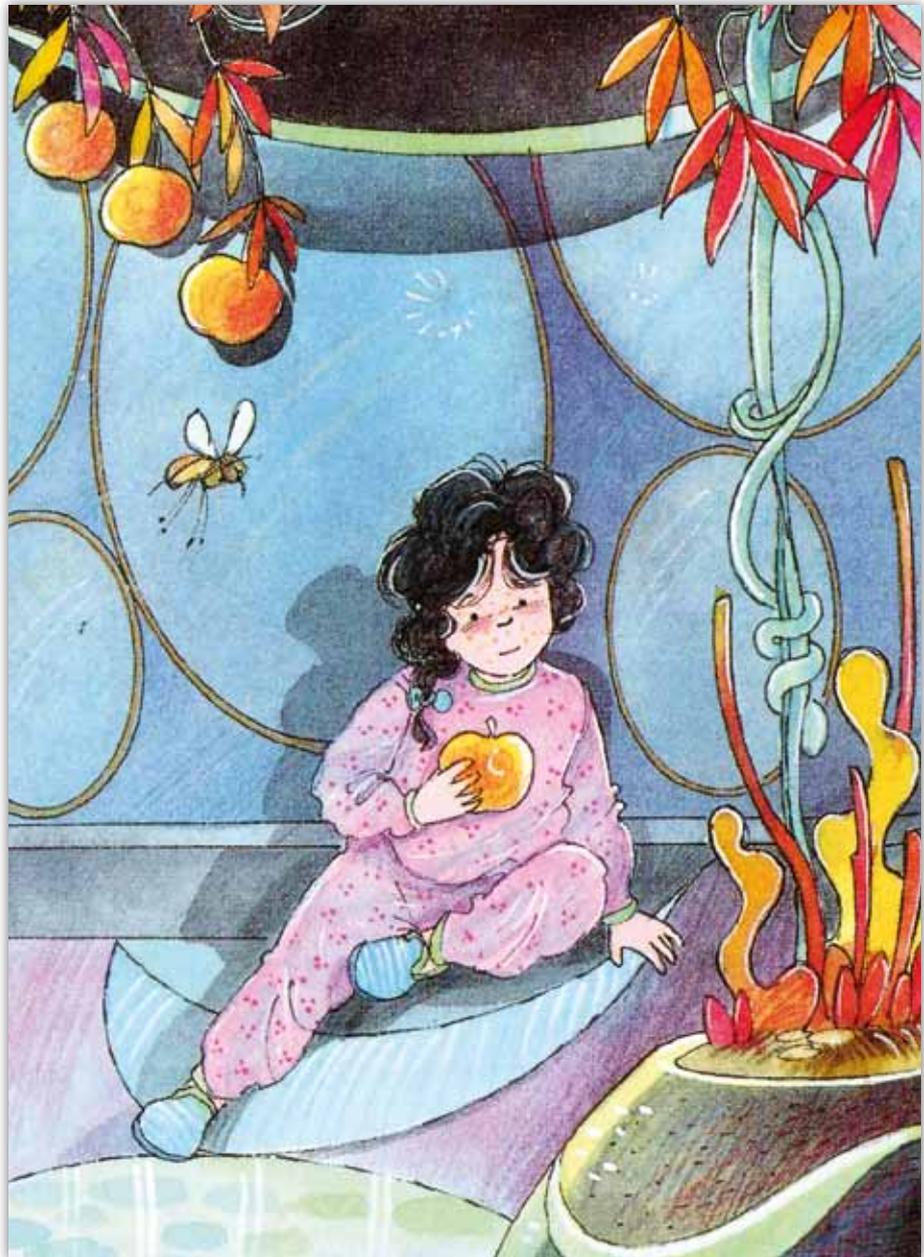
- El poder de la imaginación y del ingenio para resolver situaciones conflictivas.
- El valor lúdico del lenguaje.
- La amistad como valor supremo y la solidaridad con los que tienen dificultades.
- La necesidad de una convivencia armónica.
- La importancia de la diferencia y personalidad propias.





TEMAS TRANSVERSALES

- La Educación Moral y Cívica se observa con la crítica del comportamiento del doctor D y su desmesurada ambición.
- La Educación Multirracial se aborda comentando las diferencias existentes entre los habitantes de Espantópolis, su unión y los motivos que les impulsaron a tener que abandonar la Tierra.
- La Educación para la Convivencia y la Paz puede tratarse a propósito del desarrollo del libro: no es necesario derrotar al enemigo, todos podemos convivir en paz. La convivencia desde las diferencias es posible y necesaria.





Actividades

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación para realizar antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.

ANTES DE LA LECTURA

PARTIENDO DE LA carta del autor, comentaremos con los alumnos el tema de los viajes: lugares que nos gustaría conocer, viajes posibles e imposibles, etc. Leeremos la cita del comienzo del libro y propondremos un viaje con la imaginación: a qué lugares nos llevaría, qué personajes conoceríamos, cuáles serían las aventuras que viviríamos.

Presentaremos en fotocopias las ilustraciones de las páginas 40, 41, 59, 66 81, 97, 105 y les pediremos que intenten relacionarlas en una historia.

DURANTE DE LA LECTURA

EN EL LIBRO aparecen descripciones detalladas de personajes; por ejemplo, el muñeco que construye Mila (pág. 12). Leeremos el párrafo en el que se relata la elaboración del muñeco y les pediremos que lo representen gráficamente.

Relacionaremos la escena en la que el muñeco cobra vida con cuentos en los que ocurren cosas similares. Un buen ejemplo sería el cuento de Pinocho, de Collodi.

Recordaremos las verdaderas historias de los personajes que aparecen en el libro: Frankenstein, el conde Drácula, el Hombre del Saco y el Hombre Lobo.



Mencionaremos a los héroes de películas, dibujos animados, cómics, que recuerdan a los del cuento.

Relacionaremos las palabras mágicas del principio del libro («Por el rayo y por el trueno, la amistad es lo primero») con el desenlace de la historia e intercambiaremos experiencias propias que corroboren esta afirmación.

Completaremos oralmente el recuerdo de los personajes del cuento proponiendo otras adivinanzas, como por ejemplo:

*Salgo del fondo del saco,
meto miedo a quien me ve,
llevo la cara muy sucia
y no me suelen querer.*

DESPUÉS DE LA LECTURA

A LO LARGO DEL libro se suceden juegos de palabras, adivinanzas, juegos de ingenio... Les plantearemos intercambiar juegos de ingenio, jeroglíficos que ellos conozcan o que se inventen. Podemos sugerir:

- Escalera de palabras con:

E S P A N T O P O L I S

(Formar palabras combinando las letras de «Espantópolis», sapo, pato, topo, pan, santo)

- Acrósticos: Mi
Imaginación
Logra
Amigos
- Describir cómo sería el lugar ideal para vivir y a qué personajes les gustaría encontrar allí.
- Inventar palabras mágicas para conseguir deseos o lograr transformaciones (palabras para volar, palabras para convertirse en...).

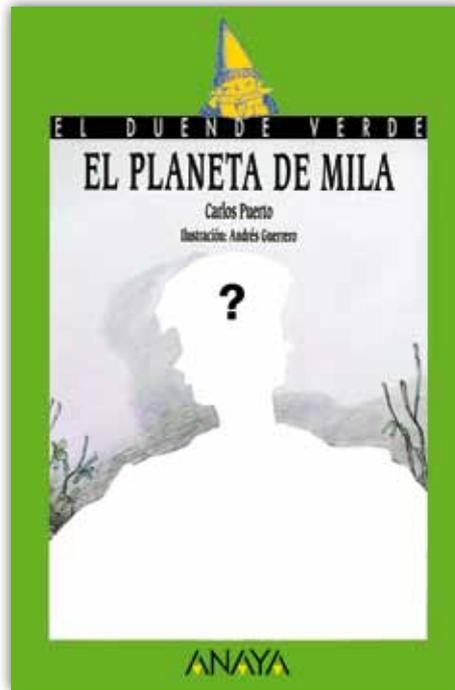


El planeta de Mila

Antes de la lectura 1

- En esta reproducción de la portada del libro que vamos a leer, hay algo diferente al original.

Fíjate en la silueta con la interrogación. ¿Quién puede ser? Dibuja tú lo que desees a ambos lados del personaje.



¿De qué tratará el libro? Marca con una cruz donde te parezca.

Humor *Misterio* *Terror* *Ciencia ficción*

Si tú tuvieras un planeta, ¿cómo te gustaría que fuese?, ¿qué harías en él?



El planeta de Mila

Después de la lectura 2

- ¿Qué les pasó a estos personajes? ¿Por qué tuvieron que abandonar el planeta Tierra?



<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---	---	---

Al final, Mila y sus amigos consiguen derribar el espantóptero del doctor D. ¿Qué conversación mantienen Mila y el doctor?

Doctor:

Mila:

Doctor:

Mila:



El planeta de Mila

Después de la lectura 3

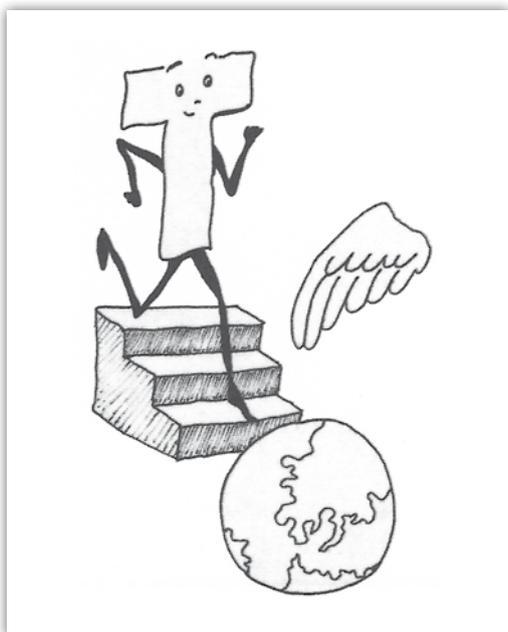
- ▮ Otros personajes de Espantópolis contaron a Mila lo que les había sucedido antes de abandonar la Tierra.

¿Qué crees que le ocurrió al Lobo Feroz?

¿Y a la Bruja Piruja?

El doctor plantea un nuevo juego para liberar a la Reina. Mila deberá descifrar este jeroglífico.

¿Qué le pide que haga?





Después de la lectura 4

- ▣ Vamos a imaginarnos que abrimos el baúl de los juguetes viejos. Encontramos algunos trozos de un Pinocho, una Caperucita, un Gato con botas, un Aladino con su lámpara algo sucia, un rey, una princesa y una bruja.

Con este material podemos construir un buen muñeco, tomando las partes que necesitemos, igual que hizo Mila cuando creó a su muñeco Frank.

Y... ¡quién sabe si cobrará vida!

Dibuja el muñeco que construirías y ponle un nombre.



Soluciones

Después de la lectura 1

Adivinanzas: El Hombre Lobo. La Momia Faraónica.

Después de la lectura 2

Drácula: Un día no le dio tiempo a llegar a su féretro y se refugió bajo el agua de un foso. Cogió reuma y ya no podía salir a cazar por las noches.

Hombre lobo: Se echó novia y, al no querer hacerle daño, una noche de luna llena se escondió en el interior de un bosque.

Frankenstein: El profesor que lo creó abusaba de él obligándole a realizar tareas domésticas y le humillaba utilizándole de lámpara.

Diálogo: Recordar el diálogo de las páginas 102 y 103.

Después de la lectura 3

Jeroglífico: Bájate a la Tierra. (Baja T ala Tierra).