

Proyecto de lectura



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

LA AVENTURA PELIGROSA DE UNA VOCAL PRESUNTUOSA

Angelina Gatell

Ilustraciones de Pablo Núñez

A partir de 8 años

ANAYA

La aventura peligrosa de una vocal presuntuosa

Angelina Gatell

Ilustraciones de Pablo Núñez



2

ARGUMENTO

UN HUECO EN blanco del Diccionario, justo donde termina el territorio de la consonante W, es el lugar elegido por las vocales para reunirse y hacer tertulia.

Era una cita diaria en la que se comentaban temas relacionados con el trabajo, se cotilleaba, se discutía.

El empeño de la A, regordeta y vanidosa, en hacer valer su importancia por encima de las demás vocales desencadenará una abierta rivalidad con el resto de sus compañeras.

La A les propone adivinanzas y crucigramas e incluso llega a entonar una balada «en A mayor». Las vocales se empeñan en convencerla del valor de todas ellas en conjunto, pero la indignada y orgullosa vocal reaccionará con cólera y, al marcharse enfadada, equivocará su camino.

Comienza entonces una peligrosa aventura que acabará entre las rejas de un castillo-fortaleza: el Laberinto.

Sus compañeras se aprestan a rescatarla y, con la ayuda de Pedro, un niño de la ciudad que conoce leyendas antiguas, lo conseguirán.



La A ha aprendido la lección y se da cuenta de que todas las vocales son necesarias para conseguir hacerse entender y querer por los demás.

AUTORA E ILUSTRADOR

ANGELINA GATELL nació en Barcelona en 1926, pero actualmente vive en Madrid. Además de dedicarse a escribir cuentos para niños, ha sido directora y actriz de doblaje. Ha colaborado en la traducción de obras infantiles y en la adaptación de series de televisión: *Heidi*, *Érase una vez el hombre*, *Marco*, *Érase una vez el espacio*. En 1988, disfrutó de una ayuda concedida por el Ministerio de Cultura para la creación literaria.

PABLO NÚÑEZ nació en Madrid en 1963. Estudió Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid. En 1990 obtuvo el segundo Premio Nacional de Ilustración. Alterna su trabajo de ilustrador de libros infantiles con colaboraciones en diarios y revistas.

VALORES

- La solidaridad.
- El respeto a las diferencias.
- La amistad como valor humano.
- La necesidad de la comunidad.

TEMAS TRANSVERSALES

- La Educación Moral y Cívica puede tratarse a partir del comentario del comportamiento de la A, la imposibilidad de comunicarse en la ciudad, así como analizando la actitud de Pedro, el niño que se arriesga para conseguir el bien común.
- La Educación para la Convivencia la vemos en el desarrollo de la relación entre las vocales, la toma de conciencia de la necesidad mutua de los otros y la aceptación de los valores de los demás.



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

COMENTAREMOS EL TÍTULO y pediremos a los niños y niñas que hablen de una aventura peligrosa, que cuenten experiencias en las que se han sentido en peligro y cómo lograron resolver la situación. También, el sentido que para ellos tiene ser presuntuoso. Hablaremos del tipo de aventura a la que hace referencia el título, centrando la atención en los dos personajes que aparecen en la portada.

DURANTE LA LECTURA

DESPUÉS DE LEER el libro, recordaremos las expectativas formuladas antes de leerlo. Podemos situar de nuevo a los dos personajes que aparecen en la portada, recordar a cada una de las vocales y su papel en el argumento del cuento. Leeremos el índice, al final del libro, e iremos recordando lo más importante de cada capítulo.

Hablaremos sobre el papel que juega Pedro, el niño que ayuda a las vocales a rescatar a doña A, la relación entre la leyenda *El hilo de Ariadna* y el desenlace del cuento. Podemos preguntar por leyendas y personajes mitológicos que conozcan.

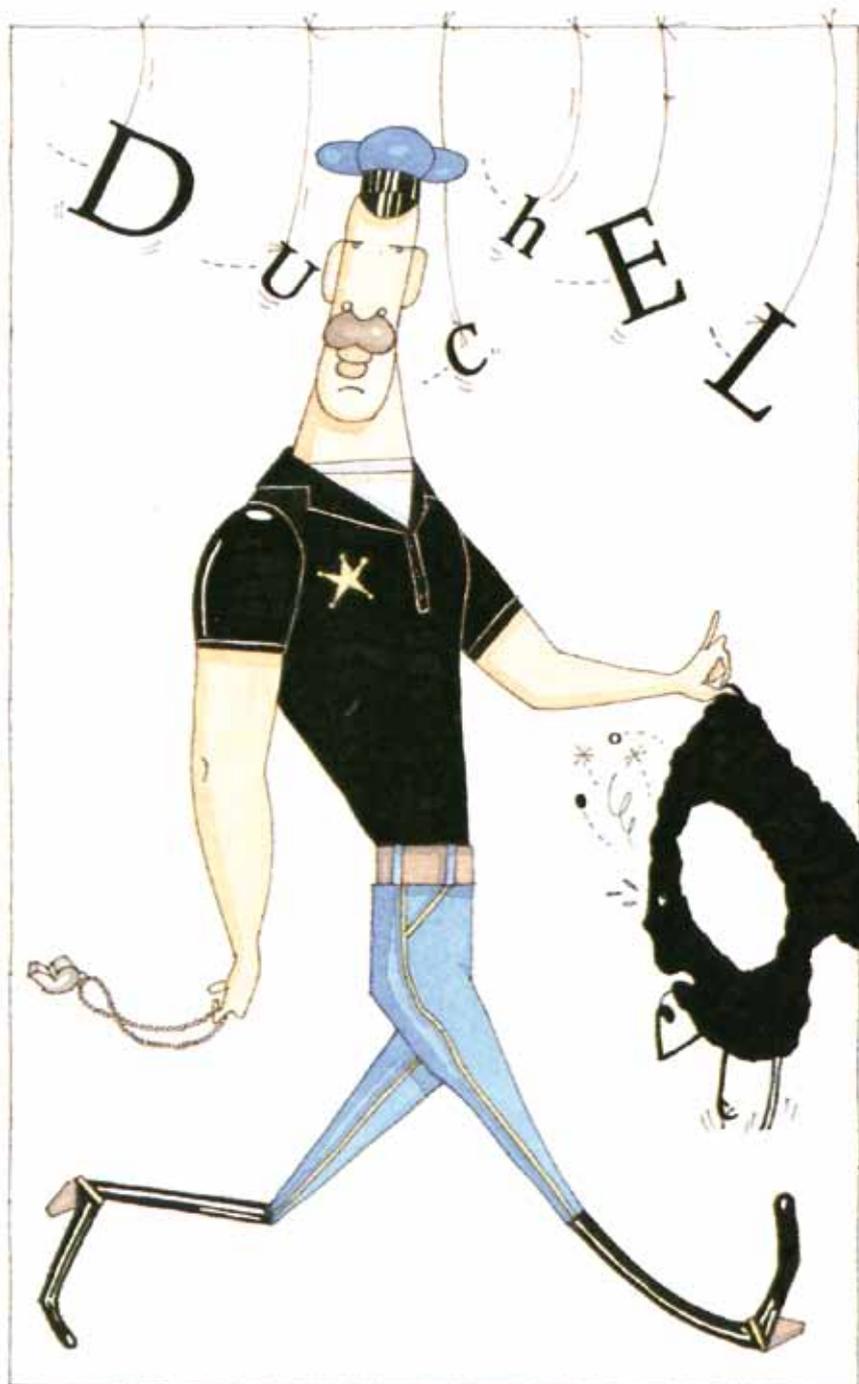
Comentaremos por qué creen que es encarcelada doña A y hablaremos de la necesidad de tener un código común para comunicarnos con los demás, de los diferentes códigos que empleamos



a diario, de las situaciones en las que es difícil comunicarse con el lenguaje oral y necesitamos lenguajes gestuales o corporales (sordomudos).

Jugaremos a comunicarnos con esos otros códigos, dando importancia a la expresividad de los ojos, de las manos, a la correcta vocalización de las palabras...

Valoraremos la necesidad de la ayuda solidaria para conseguir algo y lo relacionaremos con el final del libro y con los aspectos positivos que tiene el comportamiento de cada una de las vocales, sin establecer una oposición bueno/malo, sino más bien enfocando el tema hacia la necesidad de los otros para ayudarnos a superar aspectos negativos de nuestra conducta o nuestra forma de ser.





DESPUÉS DE LA LECTURA

EL LIBRO SUGIERE realizar múltiples juegos de palabras. Invitaremos al grupo de niños y niñas a inventar jeroglíficos, crucigramas, adivinanzas..., y a confeccionar pasatiempos para intercambiar en clase o para incluir en la revista del colegio. Les animaremos a escribir cuentos en los que se le pida al lector una participación activa al igual que sucede en el libro que han leído.

Podríamos realizar los siguientes juegos:

- Palabras encadenadas a partir de la última sílaba: sería jugar al tan conocido teléfono o cadena de palabras. Alguien dice, por ejemplo, VOCAL y el siguiente ha de nombrar una palabra que comience con la sílaba CAL, continuando el juego hasta no encontrar palabras con sentido para escribir o nombrar.
- Creación de textos con palabras que carezcan de alguna vocal, *la balada de la A*.
- Inventar códigos secretos para comunicarse entre los amigos: códigos con símbolos al estilo de la escritura jeroglífica, textos a los que se añade una misma sílaba a cada una de las palabras, escribir al revés las palabras y leer el texto con espejo...
- Escribir mensajes cortos en los que han eliminado las vocales e intentar comprenderlos, a partir de pistas sobre el significado de lo que aparece escrito.
- Adivinar, por los gestos, el título de películas o de un libro.
- Leer textos en los que se han mezclado palabras y dibujos y crear textos en los que ocurra lo mismo.



Antes de la lectura 1

La aventura peligrosa de una vocal presuntuosa

- ▮ Observa la portada del libro que vamos a leer. Su título es *La aventura peligrosa de una vocal presuntuosa*.

Imagina cómo sería la portada si el título del libro fuese *La aventura divertida de una vocal aburrida*.



Antes de la lectura 2

La aventura peligrosa de una vocal presuntuosa

- El libro que vas a leer trata de una vocal que se cree más importante que las demás, es una VOCAL PRESUNTUOSA.

Observa estas ilustraciones: cada una está relacionada con una vocal. ¿Cuál crees que será la presuntuosa? ¿Por qué?



Cada letra puede sentirse orgullosa, ¿no crees?

La «a» porque está en «paz», en «alabanza», en «mar».

La «e» porque

La «i» porque

La «o» porque

La «u» porque



Después de la lectura 1

La aventura peligrosa de una vocal presuntuosa

- El libro que acabas de leer está dividido en ocho capítulos. El título de cada uno tiene algo de especial. ¿Sabes en qué consiste la particularidad? (Lee el índice, al final del libro).

Inventa tú otros títulos posibles para cada uno de los capítulos y exprésalos de la misma manera.

Observa, por ejemplo, una variación para el título del capítulo 3:

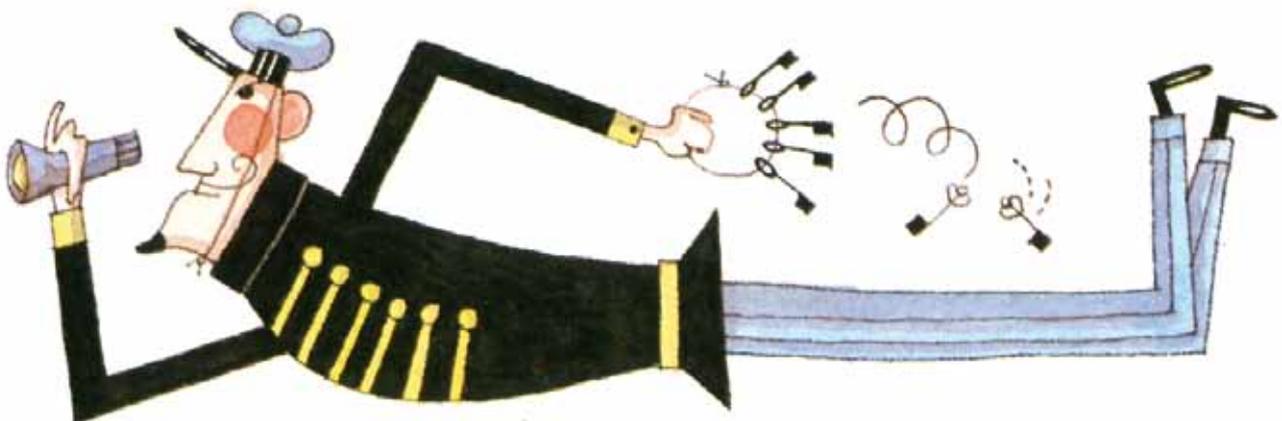
*La E se inventa en un relato
y pasa la A un mal rato.*

Capítulo 5:

Capítulo 7:

Capítulo:

(Elige, en este último caso, el capítulo que desees).





Después de la lectura 2

- ▣ Cuando las vocales abandonaron el Diccionario, las palabras quedaron incompletas. Para recuperarlas, debemos recordar y colocar a cada una en su lugar.

Es difícil salir de allí sin la ayuda de Pedro:

L B R NT

Protagonista de la leyenda que conocía Pedro:

 R DN

Así era el hombre del cuento de la E:

 MPR D NT

Forma de ser de doña A:

PR S NT S

- ▣ Adivina, adivinanza:

¿Cuál de las cuatro vocales hará inventado esta adivinanza?

*En el pío, no en el pollo
en el miau, no en el gato,
en el pino y en la piña
en el píiii del silbato.*

La vocal es: _____

Inventa tú otra adivinanza parecida para otra vocal:



Después de la lectura 3

La aventura peligrosa de una vocal presuntuosa

¿Qué ocurre si cambiamos las vocales de una palabra?

Observa: *PAZ* — *PEZ*

Juega a transformar palabras cambiando tan solo las vocales:

MESA: _____

POCO: _____

SOLO: _____

RETO: _____

Las vocales han regresado al Diccionario. Busca para cada una un objeto, animal, planta... que la lleve al principio de su nombre y haz un dibujo.

A

E

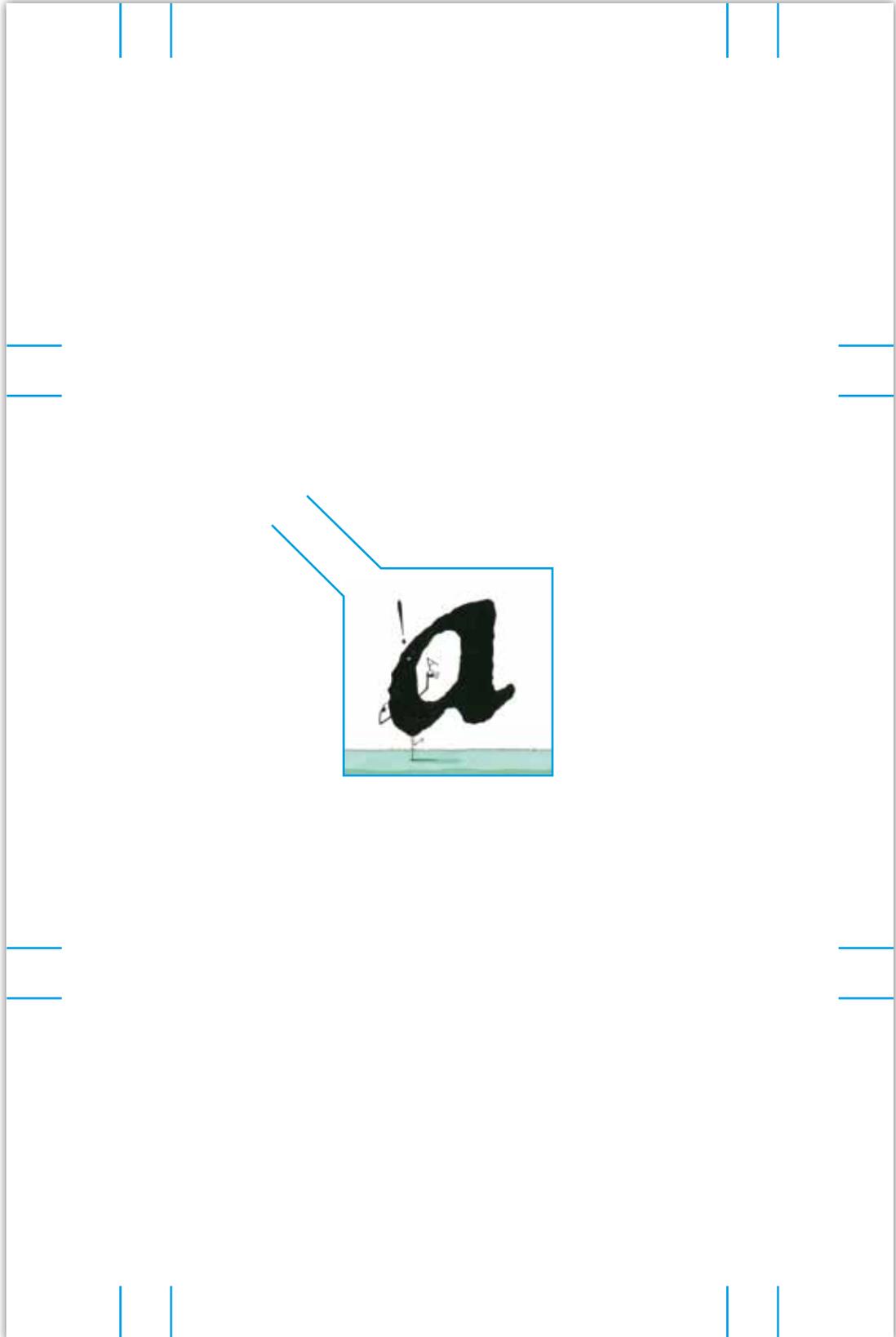
O



Después de la lectura 4

La aventura peligrosa de una vocal presuntuosa

- ▣ Dibuja el laberinto donde estaba encerrada la A, trazando el camino que crees que siguió Pedro para encontrarla.





Soluciones

Después de la lectura 1

El título de cada capítulo está expresado en forma de PAREADO. Observar que igual ocurre con el título del libro (peligrosa/presuntuosa)

Después de la lectura 2

Laberinto

Ariadna

Imprudente

Presuntuosa

Adivinanza: es la i la que dice la adivinanza.

Después de la lectura 3

MESA: MASA, MISA, MUSA.

POCO: PACO, PECA, PICO.

SOLO: SALA, SILO, SALE.

RETO: RATA, RITO, RITA, RUTA.