

Proyecto de lectura

Soy un animal

Un viaje inesperado

Llort & Macip

Ilustraciones de Sergi Càmara



ANAYA

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2015
Proyecto realizado por Rocío Alarcos
www.anayainfantilyjuvenil.com

Un viaje inesperado

Llort & Macip

Ilustraciones de Sergi Càmara



2

INTRODUCCIÓN

DEBE DE SER estupendo tener unos padres científicos que siempre estén con experimentos entre probetas y circuitos y, lo mejor de todo, que te dejen visitarlos en su laboratorio para curiosear lo que hacen. También debe de ser genial tener un lémur como mascota. Pero si por culpa de tu amiguito de cola larga terminas bebiéndote un extraño mejunje de tu madre que te transforma en cualquier animal que toques, y teletransportado a la otra punta del mundo por el último invento de tu padre, la cosa ya no es tan divertida.

ARGUMENTO

ARMAN ESTÁ TERRIBLEMENTE resfriado y no para de estornudar y moquear. Aun así, al escuchar la conversación de sus padres con Vladimir Zhirkov, el ministro de Investigación, Nuevas Tecnologías, Deportes de Equipo y Narrativa de Ciencia Ficción, se entera de las amenazas que este les pro-

fiere e intenta pensar en alguna forma para ayudarlos. Esa misma tarde, al volver del colegio, decide visitarlos en sus respectivos laboratorios en el Centro de Investigaciones Fotoatómicas y Biomoleculares. Allí su madre trata de conseguir que el Ecuilizador Piro-homeostático, una medicina que curará muchas enfermedades, funcione. Una de las muestras que observaba con curiosidad Timurtz, el lémur mascota del protagonista, cae en el vaso en el que Arman ha echado su medicina para el catarro y se la bebe. Cuando llega al laboratorio de su padre, empieza a sentirse mal y se sienta en su último invento, el Transmutador Distanciativo, un aparato que podrá teletransportar cosas y personas a cualquier parte del mundo de forma instantánea. Entonces, el animalillo mordisquea uno de los cables y pone en marcha el aparato haciendo que el chico desaparezca.

Arman, bastante desorientado, aparece en una isla, y allí comenzarán a pasarle cosas rarísimas: cada vez que toca o es tocado por un animal, se transforma en un ejemplar de esa misma especie. Esto le provocará más de un disgusto: mientras es un pececillo sufre el ataque de un tiburón, de una morena y de una langosta; un gato creerá que es otro felino con ganas de bronca; se convertirá en una mosca a la que una rana se intenta merendar... Mientras, sus padres intentan por todos los medios saber qué ha ocurrido, devolverlo a casa y darle un antídoto para sus cambios de forma. Justo cuando están a punto de conseguirlo, aparece Vladimir dispuesto a llevarse sus inventos, y así apropiarse de todo el mérito. Timurtz retrasa al malvado ministro echándose encima de él. Los padres de Arman consiguen que el chico vuelva al laboratorio, pero con todo el jaleo se transforma en lémur tras un abrazo de su mascota. Vladimir se hace con lo que quería, pero el niño y su animalito van tras él para poder recuperar el antídoto y estropear la pieza del Transmutador que se ha llevado. Después, vuelven con los padres de Arman y juntos regresan a casa, pero enseguida comprueban que el muchacho sigue transformándose cuando un animal lo toca. Eso solo puede indicar que tendrá más aventuras muy divertidas.

LOS AUTORES

Lluís Llord



¿En qué animal te gustaría transformarte?: En un koala

¿Por qué?: ¿Quién no querría abrazar a un koala?

¿Qué sería lo mejor de ser un koala?: Pues que son muy sibaritas a la hora de comer (eligen bien el producto y lo mastican a tope), viven colgados de los eucaliptos viendo pasar las nubes y... ¡duermen unas veinte horas diarias! Más que los perezosos, que «solo» duermen dieciocho.

¿Y lo peor?: Que viven en Australia, y si yo me transformara en uno, me cansaría de soñarlo todo al revés.

Salvador Macip



¿En qué animal te gustaría transformarte?: En un ornitorrinco.

¿Por qué?: Porque es el animal más raro que existe. Parece que lo haya hecho un científico loco con trocitos de otros animales. O cruzando un pato con un castor.

¿Qué sería lo mejor de ser un ornitorrinco?: Poder vivir igual de bien en tierra y en agua tiene que ser fantástico. Y como tiene un aguijón venenoso para defenderse, es el animal más chulo del río. ¡Y además pone huevos! Tiene que ser muy divertido poner huevos.

¿Y lo peor?: No tener dientes. No podría comer kikos o cacahuetes, que me gustan mucho.

Sergi Càmara



¿En qué animal te gustaría transformarte?: En un caballo.

¿Por qué?: Eso de galopar debe dar una sensación de libertad... Si ya lo es ir montado a la grupa de uno de ellos..., ¿imagináis qué debe ser galopar de natural? Vamos... ¡lo más!

¿Qué sería lo mejor de ser un caballo?: El caballo es un animal fuerte, pero sin necesidad de mostrar nunca ferocidad. A la vez es bello, pero sin vanidad. Eso no significa que yo me sienta o sea fuerte o bello, y precisamente por eso me gustaría ser caballo, ¡jollines!

¿Y lo peor?: ¿Peor? No hay nada peor ni malo en ser caballo. Tampoco ninguna ley que prohíba serlo si a uno le apetece, así que yo... caballo, de toda la vida.

ATENCIÓN, PELIGRO

Sobreexplotación del mar

Durante su transformación en pez, Arman hace referencia a los abusos del hombre en sus actividades de extracción de los recursos del mar, y cómo esa sobreexplotación termina afectando a la fauna y la flora de forma dramática.

La actual industria pesquera tiene muy poco que ver con las artes tradicionales. Su principal característica es la enorme cantidad de

piezas que pueden capturar; además, estas pueden ser procesadas y congeladas en los enormes barcos factoría, por lo que llegan a zonas en las que antaño no se pescaba. Esto ha provocado que los océanos dejen de estar llenos de vida para empezar a convertirse en desiertos acuáticos.

El exceso de pesca está provocando que numerosas especies marinas estén en peligro, por ejemplo: el bacalao, el atún rojo, la merluza, el salmonete... y, por lo tanto, también las que se alimentan de ellas. Por otro lado, están las malas prácticas en las artes pesqueras que afectan al entorno marino, siendo destacable la pesca de arrastre, cuyas redes son arrastradas por los fondos arrasando con todo a su paso. Sin olvidar las capturas accidentales de tortugas, tiburones, mamíferos marinos o de peces demasiado pequeños para el consumo, que son devueltos al mar, pero a veces mueren por las heridas causadas durante su pesca.

Actividades

Para trabajar las inteligencias múltiples

- 1 Inteligencia lingüístico-verbal
- 2 Inteligencia matemática
- 3 Inteligencia espacial
- 4 Inteligencia musical
- 5 Inteligencia corporal-cinestésica
- 6 Inteligencia intrapersonal
- 7 Inteligencia interpersonal
- 8 Inteligencia naturalista y científica

Actividades para el aula

ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

Cobertiza

Antes de comenzar la lectura, pediremos a los alumnos que se fijen en la ilustración de la cobertiza para después proponerles que la describan con todo tipo de detalles, intentando dar una explicación a esa escena tan curiosa.

Soy un animal

Adaptaremos a los alumnos algo de la trama que están a punto de leer y les explicaremos que el protagonista tendrá la facultad de transformarse en cualquier animal. A continuación, les haremos las mismas preguntas que a los autores del libro para sus personajes. ¿En qué animal se podría transformar? ¿por qué? ¿qué sería lo mejor y lo peor de ser ese animal? Para terminar la actividad, los proponeremos que busquen información sobre ese especie y que hagan un mural con un resumen de lo que recopilan.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Resúmenes

El libro comienza con la narración de una terrible pesadilla de Arman. Seguramente estaba influido por el estado febril en el que se encontraba por su catarro. ¿Los alumnos tienen posibilidad? ¿debe representar algún mal sueño ante ciertas circunstancias que los pongan nerviosos, calientes, resaca, cansados, inquietos, despiertos...? ¿Están relacionados con alguna fobia? Que se las cuenten a sus compañeros, y entre todos proponerán ideas para resolver y narrarlas mejor que en momentos de sueño que todos sufrimos en un momento u otro.

Científicos

Los padres de Arman son científicos, ella bióloga molecular y él, un físico atómico. Ambos intentan crear un mundo mejor gracias...

Fichas

Antes de la lectura 1

Lee atentamente el título del libro que vas a leer, *Soy un animal*. Un viaje inesperado, y fíjate en la ilustración de la cobertiza. Imagina y escribe un argumento basado en ese título y en tus curtos dibujos.

Después de la lectura 4

Observa las ilustraciones de estas dos páginas: son algunos dibujos del libro colocados en orden alfabético. Observados bien e imagina una historia coherente de ellos ordenados en la forma en que están ordenados. Escríbela en la siguiente ficha.



PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

LA TEORÍA DE las inteligencias múltiples propone un nuevo enfoque para el estudio y desarrollo de la inteligencia. Supone un modo global para afrontar las diferencias personales y comprender las capacidades e intereses individuales. Esta teoría permite explicar cómo personas con habilidades extraordinarias en algunos campos pueden resultar no tan brillantes en muchos otros.

«Cada ser humano tiene una combinación única de inteligencias. Este es el desafío educativo fundamental. Podemos ignorar estas diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos tomar las diferencias entre ellas» (H. Gardner, 1995).

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
Cubierta	<i>Inteligencia lingüístico-verbal</i>
Soy un animal	<i>Inteligencia espacial e intrapersonal</i>
Después de la lectura	
Pesadillas	<i>Inteligencia intrapersonal e interpersonal</i>
Científicos	<i>Inteligencia lingüístico-verbal y espacial</i>
La república de Virolainek	<i>Inteligencia lingüístico-verbal e interpersonal</i>
Mitos	<i>Inteligencia naturalista y científica</i>
Polinesia	<i>Inteligencia naturalista y científica</i>
Volcán	<i>Inteligencia naturalista y científica</i>
Otra aventura	<i>Inteligencia lingüístico-verbal y espacial</i>
Sobre los océanos	<i>Inteligencia naturalista y científica</i>
Fichas	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
Ficha 1	<i>Inteligencia lingüístico-verbal</i>
Después de la lectura	
Ficha 1	<i>Inteligencia lingüística y espacial</i>
Ficha 2	<i>Inteligencia naturalista y científica</i>
Ficha 3	<i>Inteligencia lingüístico-verbal y naturalista y científica</i>
Ficha 4	<i>Inteligencia lingüístico-verbal</i>
Ficha 5	<i>Inteligencia intrapersonal</i>
Ficha 6	<i>Inteligencia lingüístico-verbal</i>

ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

Cubierta

Antes de comenzar la lectura, pediremos a los alumnos que se fijen en la ilustración de la cubierta para después proponerles que la describan con todo lujo de detalles, intentando dar una explicación a esa escena tan curiosa.

Soy un animal

Adelantaremos a los alumnos algo de la trama que están a punto de leer y les explicaremos que el protagonista tendrá la facultad de transformarse en cualquier animal. A continuación, les haremos las mismas preguntas que a los autores del libro para este proyecto: ¿En qué animal te gustaría transformarte?, ¿por qué? y ¿qué sería lo mejor y lo peor de ser ese animal? Para terminar la actividad, les propondremos que busquen información sobre esa especie y que hagan un mural con un resumen de lo que recopilen.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Pesadillas

El libro comienza con la narración de una terrible pesadilla de Arman. Seguramente estaba influido por el estado febril en el que se encontraba por su catarro. ¿Los alumnos tienen pesadillas? ¿Suele repetirse algún mal sueño ante ciertas circunstancias que les pongan nerviosos: exámenes, exposiciones orales, pruebas deportivas...? ¿Están relacionadas con alguna fobia? Que se las cuenten a sus compañeros, y entre todos propondrán técnicas para relajarse y tomarse mejor esos momentos de estrés que todos sufrimos en un momento u otro.

Científicos

Los padres de Arman son científicos, ella bióloga molecular, y él, un físico afamado. Ambos intentan crear un mundo mejor gracias

a sus inventos, como otros muchos a lo largo de la historia de la humanidad. Propondremos que busquen información en Internet o en la biblioteca sobre científicos importantes y que lleven a clase el nombre de tres de ellos; al menos uno deberá ser de una mujer, junto a un resumen de aquello que los hizo famosos. Otra opción para este ejercicio es que, por grupos, elijan a un científico famoso, que busquen información sobre su vida y obra, y resuman lo más importante en un mural que se podrá exponer en los pasillos del centro coincidiendo con el Día Mundial de la Ciencia para la Paz y el Desarrollo, el 10 de noviembre.

La república de Virolainek

El país en el que viven Arman y su familia está claramente inspirado en las naciones del este de Europa durante la época del telón de acero y la guerra fría. Podemos pedir al profesor de Sociales que dé una charla sobre cómo eran los regímenes políticos de esas naciones: partidos políticos únicos, economía intervenida por el Estado, no existencia de empresas privadas, ciencia y tecnología como otro recurso al servicio del Estado, etc. Y se podrá comparar, en un debate, con nuestra forma de gobierno o la de los países democráticos en general.

Mitos

Aunque siempre se ha dicho que los peces apenas tienen 30 segundos de memoria, sobre todo tras el éxito de la película *Buscando a Nemo*, esto no es cierto. Los peces pueden llegar a recordar hechos de hasta 12 días antes, una ventaja evolutiva que les sirve para recordar zonas en las que encontrar comida, o hechos traumáticos durante toda su vida. Hablaremos a los alumnos de otros mitos de carácter científico que estén muy generalizados, pero que sean totalmente falsos, y les animaremos a que busquen la explicación para después contársela a sus compañeros. Algunos de estos mitos podrían ser: los desagües giran en sentido contrario según el hemisferio en que se encuentren, solo usamos el 10% del cerebro, cortarse el pelo hace que crezca más fuerte, la Gran Muralla China puede verse desde el espacio...

Polinesia

Arman termina en un islote de la Polinesia, que es un grupo de casi mil islas en medio del océano Pacífico. Para saber un poco más de esta paradisiaca zona del mundo, podemos ver en clase el capítulo

de la serie documental de RTVE *Paraísos Cercanos*, dedicada a la Polinesia francesa.

- www.rtve.es

Volcán

El protagonista está a punto de acabar en el interior de un volcán activo. ¿Saben los alumnos los tipos de volcanes que existen, las distintas clases de explosiones o cómo se forman? Pues es un buen momento para animarlos a buscar información en su libro de Conocimiento del Medio, en la biblioteca y en Internet para saber algo más sobre estas formaciones geológicas.

Otra aventura

Propondremos a los alumnos que imaginen que Arman se transformó en un animal más en esa isla en la que fue a parar, y que narren, al estilo de los autores, la aventura que podría haber vivido como si fuera un capítulo más del libro. También podrán ilustrarla con un dibujo.

Sobre los océanos

Como ya se explicaba en otro apartado de este proyecto, se denuncia en el libro la sobreexplotación a la que somete el hombre a los mares. Para concienciar a los alumnos sobre el problema de nuestros océanos, podemos invitar a los miembros de alguna ONG que trabajen en temas de medio ambiente para que den una charla en el centro. También podemos proponer a los alumnos actividades de distinto tipo. Por ejemplo: que busquen información sobre las especies marinas en peligro de extinción y hagan murales explicando por qué se encuentran en esa situación; hacer una lista de cosas que todo el mundo puede hacer para intentar proteger los mares y los océanos; si nos encontramos en una localidad de la costa, proponer una misión de limpieza con el resto del centro a una playa cercana...

- El protagonista tiene un lémur, que no es una mascota muy común. ¿Tú tienes un animal de compañía? Si es así, rellena esta ficha, y si no, invéntate las respuestas a los apartados siendo lo más original posible.

Mi mascota se llama:

Es un:

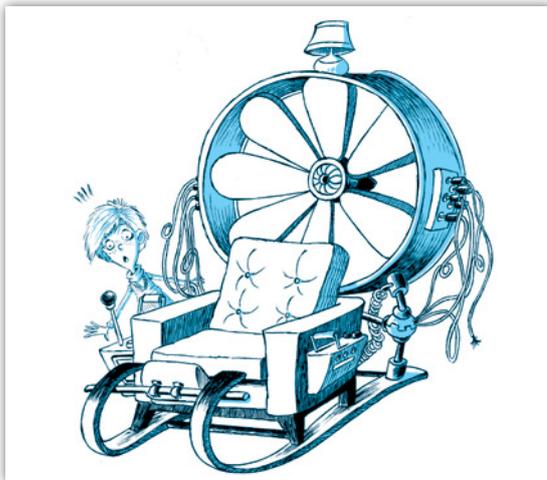
Es especial porque:

Le gusta comer:

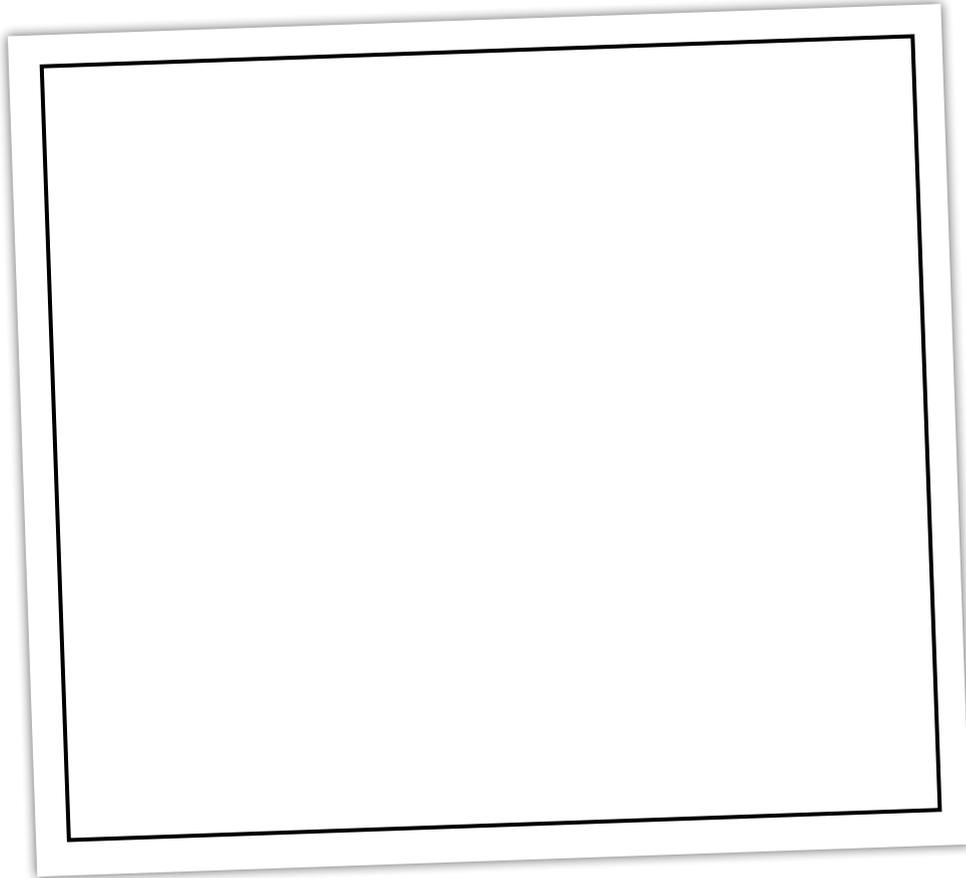
Yo ayudo en su cuidado encargándome de:

Un viaje inesperado

- Observa las ilustraciones de estas dos páginas; son algunos dibujos del libro colocados en orden aleatorio. Obsérvalos bien e imagina una historia capaz de darles sentido en la forma en que están ordenados. Escríbela en la siguiente ficha.



- Al final del libro hay unas fichas con algunos datos sobre sus personajes. Rellena esta ficha con los tuyos como si formaras parte de la historia. Incluye tu foto o un autorretrato.



NOMBRE:

EDAD:

PADRES:

HABILIDADES:

DEFECTOS:

AFICIONES:

▮ Contesta a las siguientes preguntas:

¿Te ha gustado este libro? ¿Por qué?

¿Qué personaje te ha gustado más? ¿Por qué?

¿Cuál te ha gustado menos? ¿Por qué?

Ahora resume la escena o capítulo que te haya parecido más divertido:
