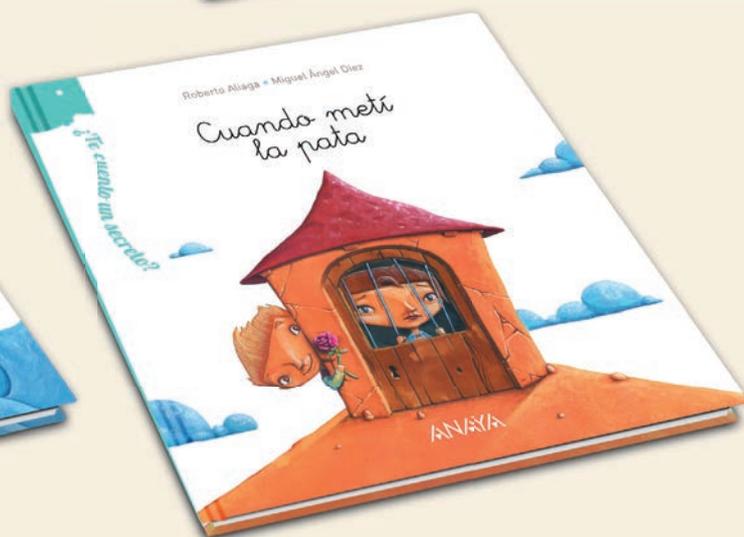


Proyecto de lectura

¿Te cuento un secreto?

Roberto Aliaga • Miguel Ángel Díez



Para prelectores y primeros lectores

ANAYA

Proyecto de lectura

Roberto Aliaga • Miguel Ángel Díez



INTRODUCCIÓN

2

LA COLECCIÓN ¿TE CUENTO UN SECRETO? es, al mismo tiempo que una colección de cuentos, una colección de secretos. Cada noche una madre le cuenta un secreto a su hija. Se trata siempre de una anécdota de la infancia de la madre, algún hecho curioso que permite conectar a las dos generaciones, al adulto y a la niña, y que sirven para demostrar que las cosas no siempre son como parecen a primera vista.

LOS AUTORES

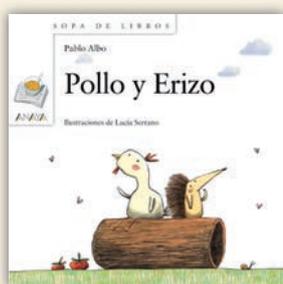
ROBERTO ALIAGA nació en Argamasilla de Alba (Ciudad Real) en 1976. Es licenciado en biología, y comenzó su trayectoria en la literatura infantil en el año 2005 con el libro *La oficina de objetos perdidos y encontrados*. En 2008 ganó el Premio Lazarillo de Álbum Infantil Ilustrado junto a Roger Olmos con la obra *El príncipe de los enredos*. Sus obras han sido traducidas a diversos idiomas.

MIGUEL ÁNGEL DÍEZ nació en Aspe, Alicante, en 1973. Se define como un ilustrador autodidacta y sus primeros trabajos aparecieron publicados en 2007. Este mismo año ganó, con texto de

Nieves Pérez Rivero, el primer Premio del VII Certamen Internacional de Álbum Ilustrado Ciudad de Alicante por *Mi abuelo Simón lo sabe*.

RECURSOS PARA EL TRABAJO EN EL AULA

Sobre la superación de los miedos e inseguridades personales:



Pollo y erizo

Autor: Albo, Pablo

Ilustradora: Serrano, Lucía

Pollo y Erizo están buscando comida en el huerto, y algo llama su atención en el cielo. Ven pasar un ratón, un gato, un lobo, un león y una ballena. ¿Qué harán esos animales ahí arriba?

Explicar el ciclo de la vida a los más pequeños puede resultar complicado. Con este texto, y de una forma simbólica y divertida, los lectores entenderán que todos los animales, al igual que nosotros, necesitan alimentarse, bien de plantas bien de otros animales; y que aunque esto nos ponga un poco tristes, es parte de la naturaleza y de la vida.

3



La princesa y el guisante

Autor: Andersen, Hans Christian

Ilustradora: Odriozola, Elena

Érase una vez un príncipe que había viajado por todo el mundo en busca de una auténtica princesa. Una noche, en medio de una fuerte tormenta, llamó una joven a las puertas de palacio. ¿Sería una princesa de verdad?

Un cuento que destaca la importancia de no dejarse engañar por las apariencias, como les ocurre a algunos personajes de esta historia que se llevan una grata sorpresa cuando deciden confiar.

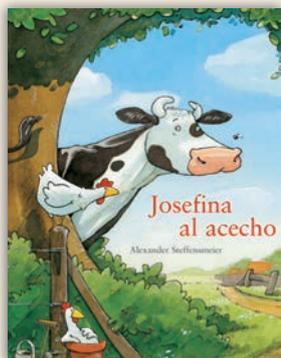
Sobre sucesos inesperados que lo trastocan todo:

El valiente soldadito de plomo

Autor: Andersen, Hans Christian

Ilustrador: Sáez Castán, Javier

Una emotiva historia de amor entre un soldadito de plomo al que le falta un pierna y una bailarina de juguete. Las ilustraciones de Javier Sáez Castán realzan la profundidad y el drama del relato, y captan perfectamente los ambientes y las sensaciones que describe el autor.



Josefina al acecho

Autor: Steffensmeier, Alexander

Josefina es una vaca diferente a las demás. Desde primera hora de la mañana ya está nerviosa e impaciente, porque lo que más le gusta en el mundo es asustar al cartero cuando viene a la granja a repartir el correo. Josefina se esconde cada día en un sitio distinto, y siempre consigue su objetivo, hasta que el pobre cartero acaba desquiciado e incapaz de seguir con su trabajo. No obstante, habrá alguien a su lado que le ayudará.

4

Sobre las relaciones de padres e hijos:

¡¡Mamááá...!!!

Autor: Cano, Carles

Ilustrador: Giménez, Paco

Antes de dormir es genial que te lean un cuento, pero a veces nos asustamos con las historias que escuchamos. El lobo, la bruja, el dragón o el mismísimo hombre del saco esperan entre las páginas para asaltarnos cuando menos lo esperamos. Menos mal que mamá está atenta y cuida de que los monstruos se queden bien encerrados dentro del libro.



¡¡Papááá...!!!

Autor: Cano, Carles

Ilustrador: Giménez, Paco

Los niños no siempre «sueñan con los angelitos», a pesar del deseo de los mayores. Lo sabe muy bien el protagonista de este cuento,



quien por las noches tiene que enfrentarse nada menos que a barcos piratas, a tiburones, al Séptimo de Caballería, a una legión de momias, a monstruos, a seres terroríficos y a animales salvajes, hasta que consigue dar la voz de alarma. Inmediatamente, su padre acude a la llamada y logra ahuyentar todos los peligros... Después, llega el sueño feliz.



PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

«**C**ADA 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)

Howard Gardner propone una nueva perspectiva para el estudio de la inteligencia. Según el autor, las inteligencias múltiples permiten dar respuesta de forma global a las diferencias personales y abrir un camino a la comprensión de las capacidades e intereses individuales. Este modelo proporciona claves para explicar cómo personas con habilidades extraordinarias en algunos campos pueden resultar no tan brillantes en muchos otros.

Gardner define ocho inteligencias:

Inteligencia lingüístico-verbal

Inteligencia matemática

Inteligencia espacial

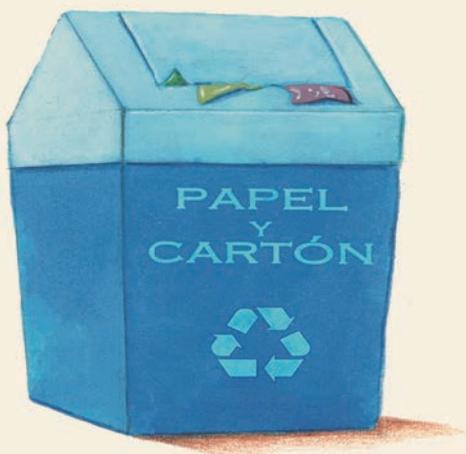
Inteligencia musical

Inteligencia corporal-cinestésica

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia interpersonal

Inteligencia naturalista



Cuando fui al Oeste



ARGUMENTO

EN ESTE CUENTO, una madre le cuenta a su hija una vibrante historia que transcurre en el lejano Oeste. La hija no se encuentra bien, pero su malestar no tiene que ver con algo físico, sino con la relación de la niña con una compañera de colegio. La madre decide contarle aquel día que, siendo ella pequeña, tuvo que enfrentarse a Víctor, el más temido de todos los niños.

En el pueblo del lejano Oeste donde la madre iba al colegio nadie se atrevía a enfrentarse a Víctor, ni siquiera el *sheriff*. Ella tuvo seguir sus huellas y encontrarlo para poder vencerle. Sin embargo, una vez que le encontró, descubrió que Víctor no era tan temible como parecía.

PERSONAJES

La madre

La madre, en sus recuerdos de infancia, es una niña con valentía y seguridad en sí misma. Sin embargo, el aplomo que posee no es

fruto de la casualidad sino de su esfuerzo. Y esa seguridad en ella misma aumenta gracias a hacer frente a los problemas.

La hija

La hija está disgustada y ese disgusto se traduce en malestar físico. Atrapada por la historia que cuenta su madre, dejará atrás su disgusto y aceptará la recomendación de su madre: hacer frente a los problemas.

Los habitantes del Oeste

Los compañeros de colegio de la madre se ven transformados en los habitantes de un pueblo del lejano Oeste. Así vemos desfilan los estereotipos del wéstern, como el *sheriff*, el jefe indio o el camarero del *saloon*.

Víctor

El antagonista de esta historia es presentado en un inicio como un fiero niño. Pero cuando conocemos las razones por las que se ha comportado mal con sus compañeros de clase (y «vecinos» del pueblo), descubrimos que no tenía intenciones malvadas, sino todo lo contrario.

TEMAS Y VALORES

Enfrentar los miedos

Como le dice la madre a la niña al final del libro: «Para resolver los problemas, hay que hacerles frente». La protagonista es la única habitante de ese pueblo del lejano Oeste que al final aporta una solución. Todos los demás huyen, se esconden o se limitan a quejarse.

Las dificultades de convivencia en el colegio

El libro traslada hábilmente al lejano Oeste los problemas que se dan entre compañeros de clase. La historia describe esas situaciones, que aunque para los adultos pueden ser pequeños enfrentamientos, para los niños son un gran obstáculo que no saben cómo superar.

Conocer al otro

El libro apuesta por enfrentar los problemas, pero no para buscar una victoria sobre el otro, sino para conocerle, saber cuál es la causa de su comportamiento. Esta es la forma en la que podemos descubrir que el fiero Víctor tenía también sus razones para comportarse así.

PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
¡Desenfunda!	<i>Lingüístico-verbal</i>
El lejano Oeste	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Después de la lectura	
El gato rosa	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Esconder la cabeza	<i>Lingüístico-verbal</i>
El banco	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Estrellas	<i>Espacial</i>
Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Espacial</i>
Ficha 2	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Ficha 3	<i>Espacial</i>
Ficha 4	<i>Espacial</i>

ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

¡Desenfunda!

El maestro pedirá al alumnado que se fije en la ilustración de la cubierta. Preguntará por el personaje que aparece: ¿Cuál es su oficio? ¿Por qué está en esa postura? ¿A quién se va a enfrentar?

A continuación, entre todos, se darán las posibles respuestas a estas preguntas.

El lejano Oeste

La historia que narra este libro transcurre en el lejano Oeste. El docente puede preguntar a la clase qué cosas del lejano Oeste conocen: personajes, escenarios, ropa, objetos...

El maestro irá apuntando en la pizarra un listado con las ocurrencias de los estudiantes. Después, les pedirá que dibujen a un personaje del lejano Oeste en uno de los escenarios mencionados y llevando alguna de las ropas o usando alguno de los objetos anotados.

DESPUÉS DE LA LECTURA

El gato rosa

El maestro pedirá a los alumnos y a las alumnas que se fijen en ese gato rosa que aparece en la cubierta, encima del sombrero de la niña. Ese gato sale más veces en el libro. ¿En qué páginas sale? ¿Qué es lo que más le gusta hacer a ese gato? Después de plantear esas preguntas a la clase, el maestro propondrá elegir entre todos un nombre para el gato. Primero harán una lista de diez nombres posibles y a continuación se votará qué nombre elegir.



Esconder la cabeza

Los habitantes del pueblo están muy asustados por culpa de Víctor. En el libro, uno de los personajes decide meter la cabeza en un agujero en la tierra, creyendo que así está escondido. El docente puede aprovechar esa ilustración para explicar la expresión «esconder la cabeza como el avestruz» y luego preguntar a los alumnos y a las alumnas qué otras formas mejores de esconderse se les ocurren.

El banco

En un momento muy divertido del libro, la protagonista pasa junto a un banco. El docente pedirá a los alumnos que se fijen en los tres personajes que salen del banco. Uno de ellos pide al lector que guarde silencio. ¿Quiénes son esos personajes? ¿Qué está ocurriendo ahí?

Estrellas

En el libro tienen importancia dos tipos de estrellas: la estrella del *sheriff* y las estrellas que cuelgan sobre la cama de la niña. Partiendo de esos dos ejemplos, el docente pedirá a los alumnos, que hagan un dibujo de algún objeto en el que salga una estrella: puede ser algo con forma de estrella, como un reloj, o una prenda de ropa que tenga dibujadas estrellas, un adorno de Navidad...



- ▮ Dibújate a ti mismo de dos formas. Primero, vestido de valiente *sheriff*. Después, como un malvado bandido.

Este eres tú como un valiente *sheriff*.

Este eres tú como un malvado bandido.

- Toro Sentado está muy enfadado con Víctor. Escribe las palabras que faltan.

Víctor había pasado
por la aldea de los

y se había

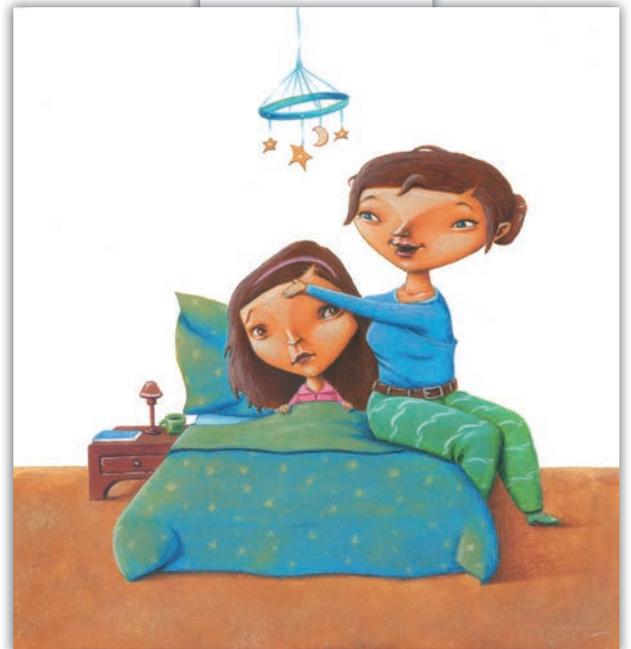
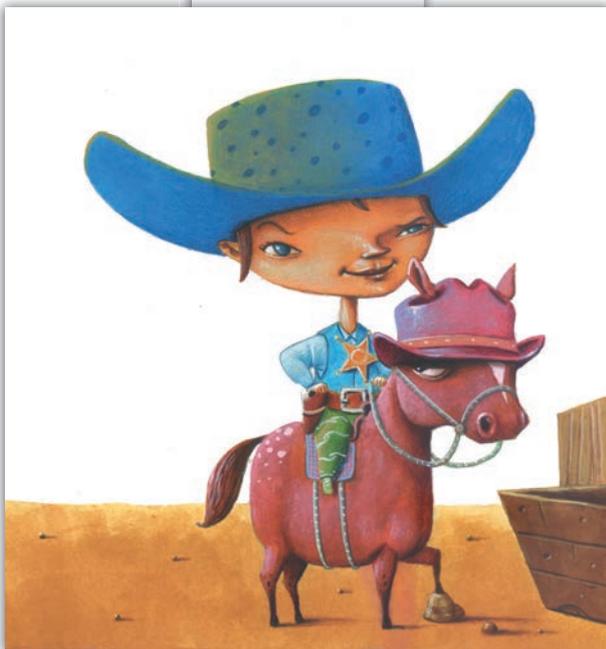
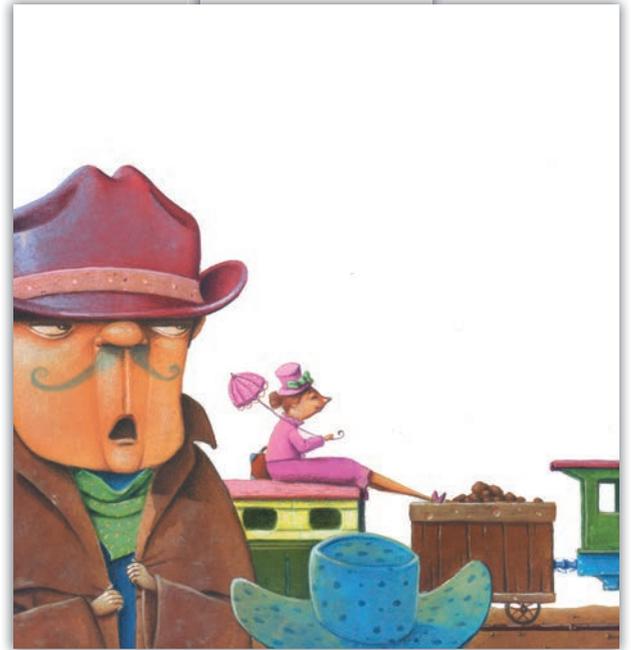
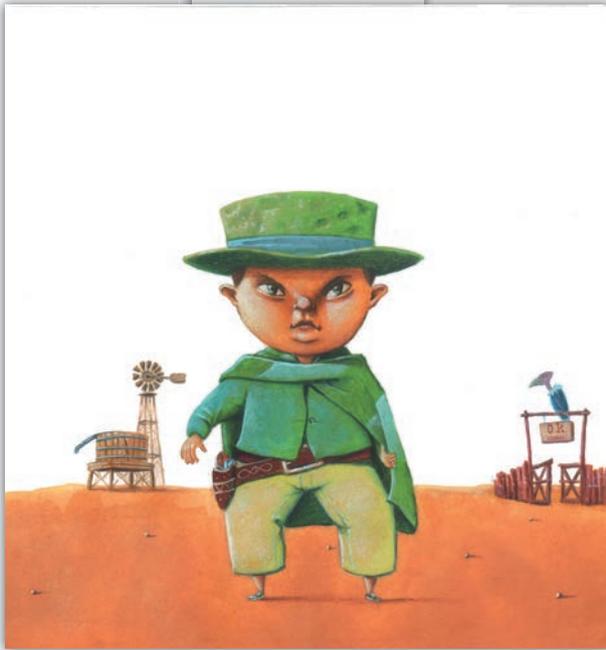
llevado el

al que tenían más cariño.

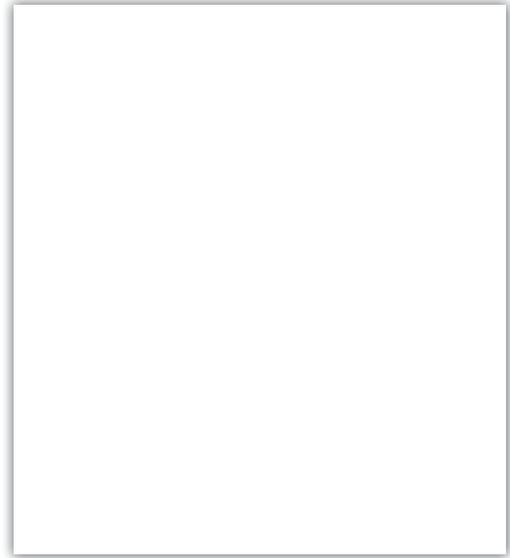
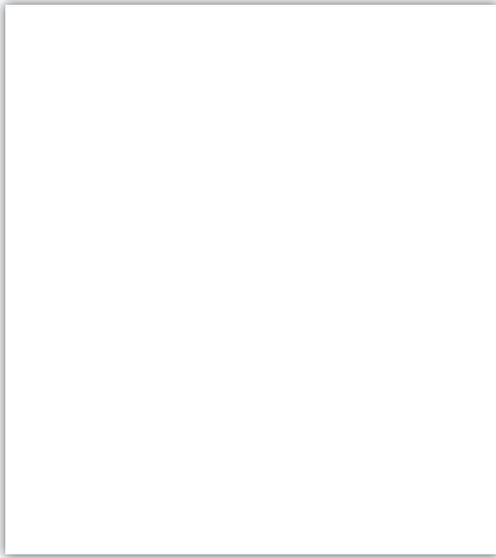
- Toro Sentado es un nombre de jefe indio. Si fueras un jefe indio, ¿qué nombre te gustaría tener?

- Dibuja una tienda india que sea de tu color favorito.

- └ Ordena a los siguientes personajes del 1 al 4, según su aparición en el libro.



- El caballo de la niña lleva sombrero. Dibuja dos animales diferentes con dos sombreros también diferentes.



Este animal es

Este animal es

- Rodea en la ilustración todos los sombreros que encuentres:



Soluciones

Ficha 2

indios - búfalo

Ficha 3

4 - 2

3 - 1



Cuando me subí en globo



17

ARGUMENTO

EN ESTA OCASIÓN, la hija está disgustada porque su maestra le ha dicho que siempre está en las nubes. Para explicarle que estar en las nubes no tiene por qué ser necesariamente malo, la madre le cuenta cómo, cuando era niña, vivió una emocionante aventura: un globo la arrastró hasta las nubes y allí encontró las cosas más extraordinarias: personajes de cuentos, los autores de las historias, y un pájaro, el ave más maravillosa que se pudiera imaginar.

PERSONAJES

La madre

La madre, convertida en niña que vive una aventura, es un personaje valiente y observador, pero también, como todo niño, puede frustrarse si no consigue lo que quiere. Hace un doble viaje: uno físico, a las nubes, y otro interior, en busca de su creatividad.

La hija

Preocupada porque su maestra le ha dicho que está siempre en las nubes, escuchará con atención y fascinación la extraordinaria aventura de la madre. Veremos, sobre todo a través de las ilustraciones, cómo poco a poco su preocupación se transforma en alegría.

Los habitantes de las nubes

Las nubes es el lugar de la imaginación y la creatividad. Allí se encuentra desde un divertido medio de transporte (el globo de la línea 3), hasta a los protagonistas de los cuentos (el genio de la lámpara, los tres cerditos...), pasando por los inventores de historias (incluyendo al autor y al ilustrador de este mismo libro).

TEMAS Y VALORES

El poder de la imaginación

Este libro es en sí mismo un elogio de la imaginación como fuente de las historias. Pero además encontramos el poder de la imaginación para conectar unas historias con otras, mezclando los personajes, uniéndolos en un solo lugar.

En busca de la creatividad

La creatividad en este libro no viene a buscarte, sino que eres tú quien debe ir en su busca. Ese lugar, denostado al principio, «las nubes», es al que hay que llegar para encontrar el propósito creativo, en este caso concretado en un maravilloso pájaro.

Complicidad entre madre e hija

En este libro, así como en toda la colección, es muy importante la complicidad. Al principio no funciona, pues el humor de la madre no es comprendido por la hija, pero según se avanza en la historia la niña se va interesando por lo que cuenta su madre, quien encuentra una forma de transformar esa expresión antes negativa, «estás en las nubes», en algo positivo.

PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
En las nubes	<i>Lingüístico-verbal y espacial.</i>
Vivir en las nubes	<i>Lingüístico-verbal y naturalista.</i>
Después de la lectura	
Pájaros maravillosos	<i>Naturalista y espacial.</i>
¿Quiénes son esos personajes de cuentos?	<i>Lingüístico-verbal.</i>
Añade más personajes de cuentos	<i>Espacial</i>
Medios de transporte	<i>Naturalista y espacial.</i>
Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Lingüístico-verbal.</i>
Ficha 2	<i>Espacial</i>
Ficha 3	<i>Espacial</i>
Ficha 4	<i>Naturalista y espacial</i>



ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

En las nubes

El docente pedirá a los alumnos y las alumnas que se fijen en la ilustración de la cubierta. Allí aparecen una niña y tres cerditos subidos en una nube. El maestro planteará a la clase las siguientes preguntas: ¿Cómo ha llegado la niña hasta allí? ¿Quiénes son esos pequeños cerdos? ¿Qué ocurrirá con esa niña?

Vivir en las nubes

El docente pedirá a los alumnos que imaginen cómo sería vivir en las nubes. ¿Cómo se iría al colegio? ¿Cómo serían las casas? ¿Dónde estarían los parques? ¿Podría haber playas? ¿Qué ventajas y qué inconvenientes le ven a vivir en las nubes?

DESPUÉS DE LA LECTURA

Pájaros maravillosos

El docente mostrará a los alumnos y las alumnas imágenes de diversos tipos de pájaros, muy diferentes entre sí. Por ejemplo: una cigüeña, un loro, un búho, un buitre, un cuervo... A continuación les pedirá que en una hoja dibujen un pájaro que tenga algo de cada una de esas aves.

¿Quiénes son esos personajes de cuentos?

Los alumnos, ayudados por el docente, identificarán a cada uno de los personajes de los cuentos que hay en las nubes. El maestro anotará el título de cada cuento en la pizarra. Al final, la clase votará a mano alzada cuál de los cuentos quiere escuchar. El docente leerá o contará el cuento que los alumnos hayan elegido.

Añade más personajes de cuentos

El docente propondrá que los alumnos dibujen las nubes y más personajes de cuentos que no aparecen, en la ilustración del cuento, en esas nubes.

Medios de transporte

En el libro aparecen dos medios de transporte: el avión y el globo. Partiendo de este punto el maestro preguntará a los alumnos: ¿qué medios de transporte conocéis? El docente irá anotando en la pizarra los medios de transporte que vayan diciendo los alumnos, describiéndolos entre todos y añadiendo alguno más si es necesario. Después, irá repasando cada medio de transporte preguntando: ¿habéis viajado alguna vez en...?



¿Qué tenía que dibujar la niña?

Tenía que dibujar un

¿Por qué se enfadaba la niña?

Colorea el recuadro de la frase verdadera.

Porque no le gusta dibujar.

Porque odia hacer deberes.

Porque perdió los lápices.

Porque no se le ocurría nada.

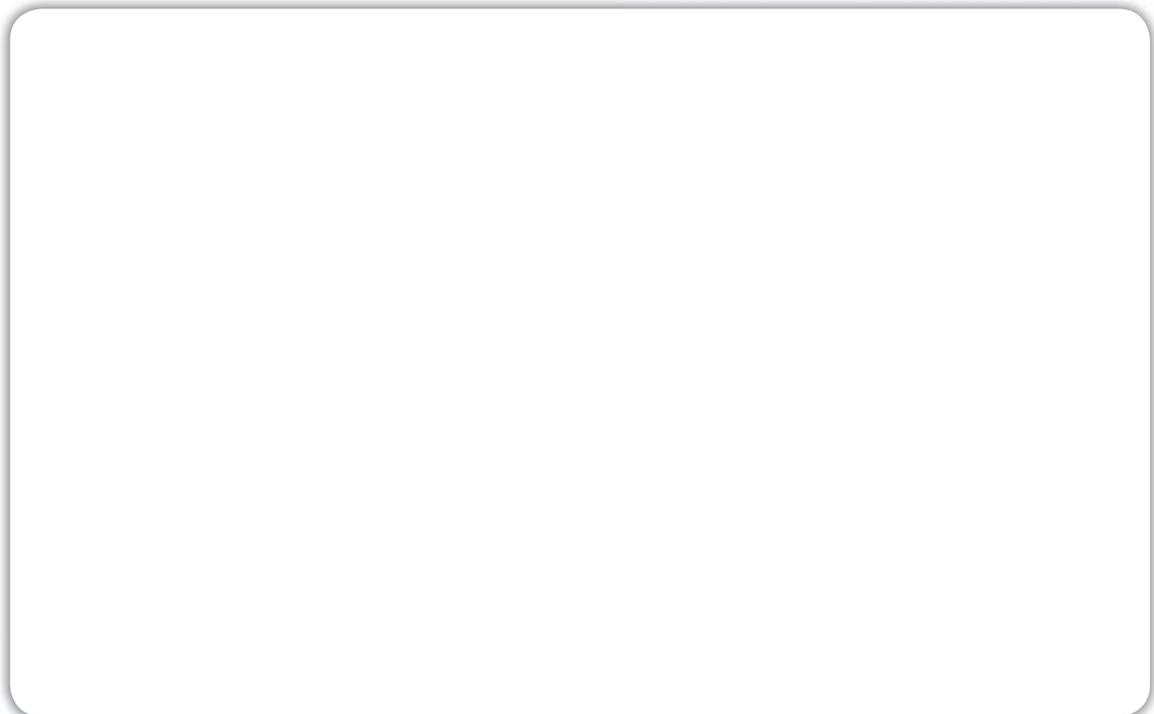
¿Te cuenta un secreto?

- Rodea con un círculo todos los pájaros que encuentres en este dibujo.



¿Cuántos pájaros has encontrado?

- Dibuja la misma cantidad de pájaros en este recuadro. Cada uno de un color diferente.



En las nubes están dibujados el escritor del libro y el ilustrador. Señala quién es cada uno.

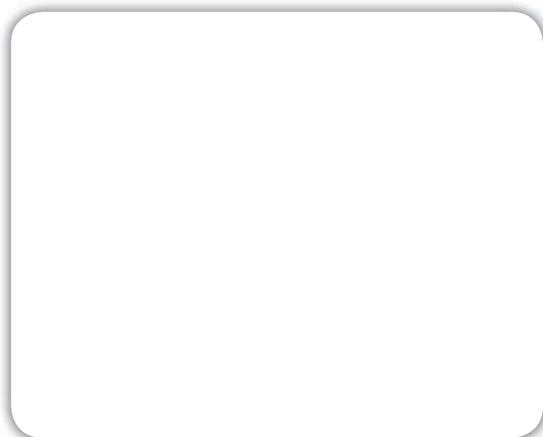


Este es el

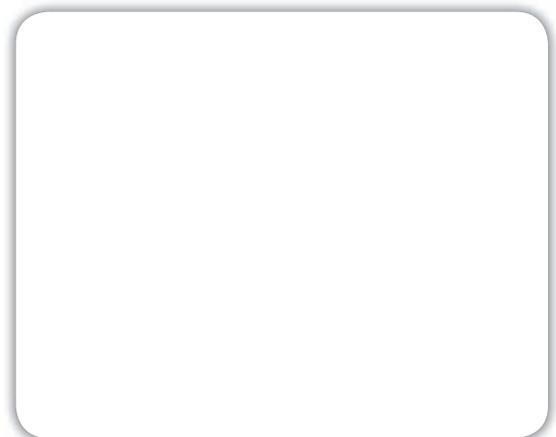


Este es el

Dibújate a ti y a un compañero haciendo las cosas que más os gustan:



Aquí
estoy yo.



Y aquí está

Ficha 4

¿Te cuenta un secreto?

▮ Dibuja un animal diferente en cada uno de estos tejados.



¿Cuál de ellos es tu animal favorito?

Soluciones

Ficha 1

Tenía que dibujar un pájaro.
Porque no se le ocurría nada.

Ficha 3

Este es el escritor. Este es el ilustrador.



Cuando metí la pata



27

ARGUMENTO

ESTE CUENTO COMIENZA con una niña castigada por gritar a su padre. La madre decidirá contarle un recuerdo de infancia aquel día en que le rompió el reloj a una compañera de colegio. Como consecuencia de ese incidente, fue llamada al despacho del director, un desagradable lugar, parecido a un calabozo. Allí, con tiempo para pensar, la madre pudo reflexionar sobre cómo podía arreglar el problema con su amiga.

PERSONAJES

La madre

En el recuerdo que cuenta a su hija, la madre es una niña algo atolondrada que se deja llevar por su ansia de ver un reloj. No tiene mala intención pero, por culpa de su pasión por los relojes, daña a una amiga. El despacho del director le da el espacio de reflexión que necesita para pensar en lo que ha hecho.

La hija

La hija está abrumada por esa situación, que le produce disgusto y también tristeza. El recuerdo contado por su madre no solo le ofrece una enseñanza, sino que también esconde una historia que compartir con su padre y así arreglar la situación.

El padre

El padre es un personaje que está presente, aunque no participe de forma directa en el recuerdo. En primer lugar, es importante en el desencadenante de la historia, pues hija y padre han discutido. En segundo lugar, tiene un gran peso en la ilustración, puesto que las imágenes van construyendo una historia paralela en la que un padre joven realiza un amoroso juego de cartas.

María

María es víctima de la pasión de la hija por los relojes. Ella tan solo decide no mostrar su reloj, como un juego o una pequeña broma, pero ese preciado reloj acaba roto. Sin embargo, aceptará las disculpas correspondientes y todo acabará solucionado.

TEMAS Y VALORES

Los propios errores

En este libro tiene gran importancia el reconocimiento de los propios errores, no solo como un ejercicio de contrición, sino también como una forma de construir la personalidad y aprender a convivir con el resto.

La importancia de la reflexión

El espacio de reflexión, ese paréntesis en el que la niña aparca durante un rato las pasiones y las frustraciones, sirve para encontrar soluciones a los problemas y también para conocerse uno mismo.

Las relaciones interpersonales

El libro es muy rico en su representación, tanto en el texto como en la imagen, de las relaciones entre personas. En el entorno familiar,

encontramos la relación madre e hija y también padre e hija; en el colegio, la relación con la compañera de clase, con la autoridad (el director) y, trabajadas a través de la ilustración, las reacciones de otros compañeros de colegio ante lo que sucede. Por último, pero no menos importante, el recuerdo amoroso contado a través de imágenes.

PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
Una niña encerrada	<i>Linguístico-verbal</i>
Meteduras de pata	<i>Linguístico-verbal e intrapersonal</i>
Después de la lectura	
El padre de la niña	<i>Linguístico-verbal</i>
Conversación entre las dos niñas	<i>Linguístico-verbal</i>
Magia	<i>Linguístico-verbal</i>
Invéntate un reloj	<i>Espacial</i>
Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Espacial</i>
Ficha 2	<i>Linguístico-verbal y espacial</i>
Ficha 3	<i>Linguístico-verbal y espacial</i>
Ficha 4	<i>Espacial</i>



ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

Una niña encerrada

El maestro pedirá a los alumnos y las alumnas que se fijen en la ilustración de la cubierta. Preguntará por los personajes que aparecen: ¿Por qué está esa niña encerrada? ¿Quién es ese niño rubio que le ofrece una flor? ¿Cómo podría salir de ese calabozo la niña?

A continuación, entre todos, se darán las posibles respuestas a estas preguntas.

Meteduras de pata

El docente pondrá un ejemplo de una metedura de pata y también su solución. A continuación el maestro irá planteando a los alumnos diversas meteduras de pata cotidianas (por ejemplo, quedarse dormido, dejarse de algo en casa, olvidar el nombre de un compañero, etc.) para entre todos pensar una solución.

DESPUÉS DE LA LECTURA

El padre de la niña

El maestro pedirá a los alumnos que se fijen en ese personaje rubio que aparece con unas cartas y que al final se gana un beso de la madre. Entre todos intentarán construir la historia que allí aparece sugerida solo en imágenes: ¿Quién es el personaje rubio? ¿Por qué muestra sobre todo el as de corazones? ¿Por qué recibe al final un beso?

Conversación entre las dos niñas

El docente pedirá a los alumnos que se fijen en la ilustración donde las dos niñas se funden en un abrazo. A continuación les pedirá

que imaginen la conversación que han tenido las dos niñas y que la escriban completando estas líneas:

MADRE NIÑA:

MARÍA:

MADRE NIÑA:

MARÍA:

Magia

El personaje rubio tiene apariencia de mago (chistera, varita, cartas...). Partiendo de este punto el docente puede plantear a los alumnos una serie de preguntas sobre la magia. ¿Alguna vez han visto un truco de magia? ¿Saben ellos hacer algún truco? ¿Creen que puede existir la magia de verdad o son siempre trucos?

Invéntate un reloj

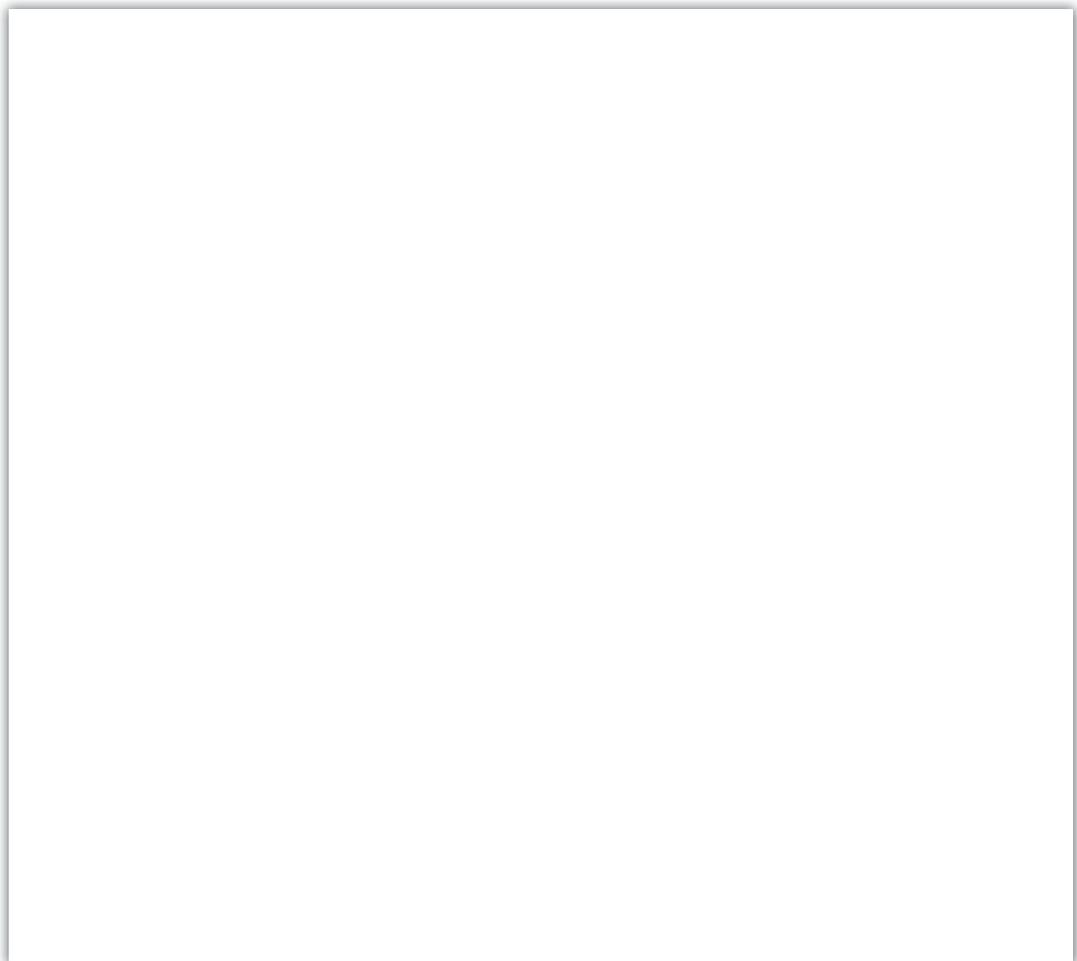
El docente pedirá a los alumnos y alumnas que se inventen un reloj y que lo dibujen. Para hacerlo más divertido, el maestro puede proponer a los alumnos que el reloj tenga alguna cualidad especial: que haga fotos, que sirva como teléfono, que tenga poderes mágicos, etc.



- Aquí puedes ver la llegada al colegio. Rodea con un círculo las mochilas que veas en la ilustración.



Ahora dibújate a ti mismo llegando al colegio.



Responde a las siguientes preguntas:

¿Qué rompió la niña protagonista?

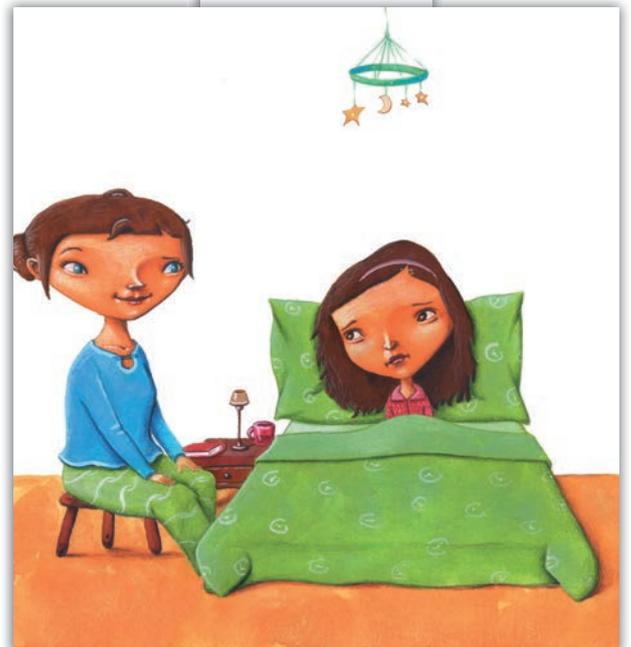
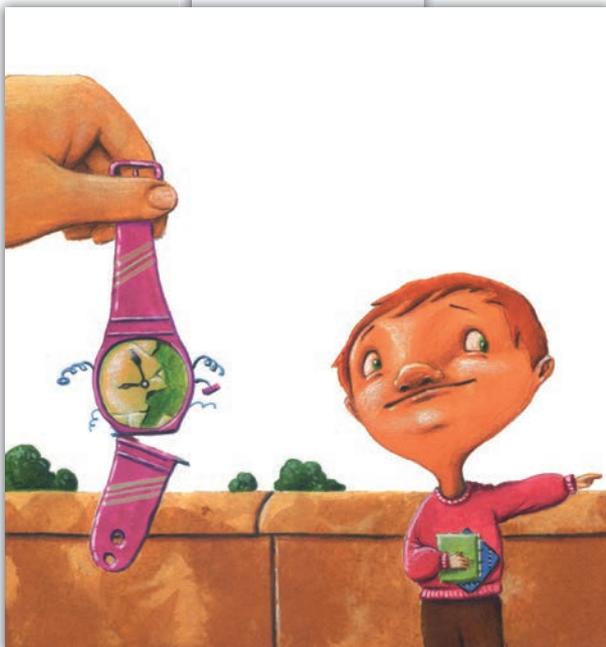
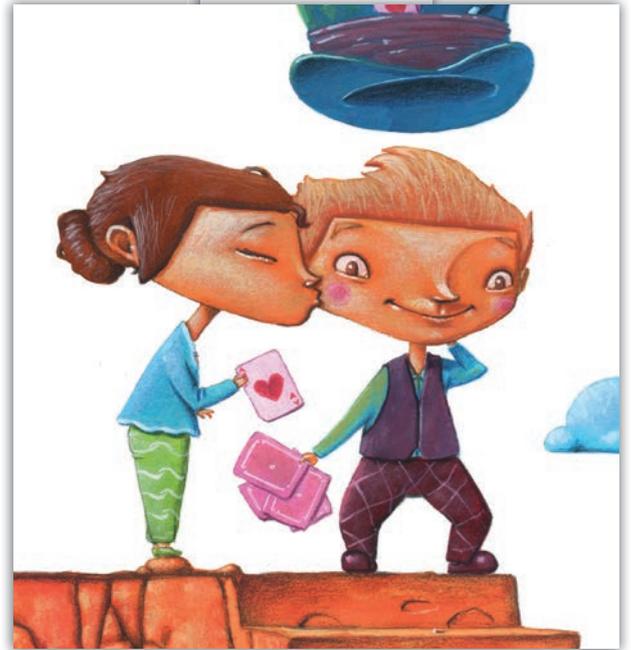
Un

¿Dónde la encerraron?

En el despacho del

Elige un personaje del libro y dibújalo aquí:

- └ Ordena a los siguientes personajes del 1 al 4, según su aparición en el libro:



- En el libro aparecen muchos aviones de papel. Búscalos en este dibujo y rodéalos con un círculo.



¿Y encuentras el avión de papel en este otro?



Soluciones

Ficha 2

reloj

director



Cuando me convertí en sirena



37

ARGUMENTO

EN ESTE CUENTO, una madre le cuenta a su hija un recuerdo de infancia que transcurre en el mar. La hija ha traído una cáscara de plátano en la mochila y la madre desea hacerle entender que la basura atrae a la basura. La madre le cuenta aquel día en que, siendo ella pequeña, se hizo con una cola de sirena y se sumergió en el mar. Buceó hasta la ciudad de las sirenas, pero la encontró abandonada: estaba llena de basura. De vuelta a la playa, se empeñó en que la gente no ensuciara el mar.

PERSONAJES

La madre

La madre, siendo niña, evoluciona como personaje. Pasa de ser una niña ilusionada a concienciarse del efecto que los humanos, especialmente nuestra basura, tiene en el mar.

La hija

La hija no es en principio consciente de que la basura atrae a la basura. Pero, gracias a la historia que cuenta la madre, descubre la importancia que una sola cáscara de plátano puede tener.

Los habitantes del mar

El abanico de personajes que pueblan el mar es muy imaginativo y variado: un vendedor en un puesto ambulante, unos monos bigotudos, una sirena y, por supuesto, los animales marinos recreados a través de la ilustración.

TEMAS Y VALORES

La responsabilidad

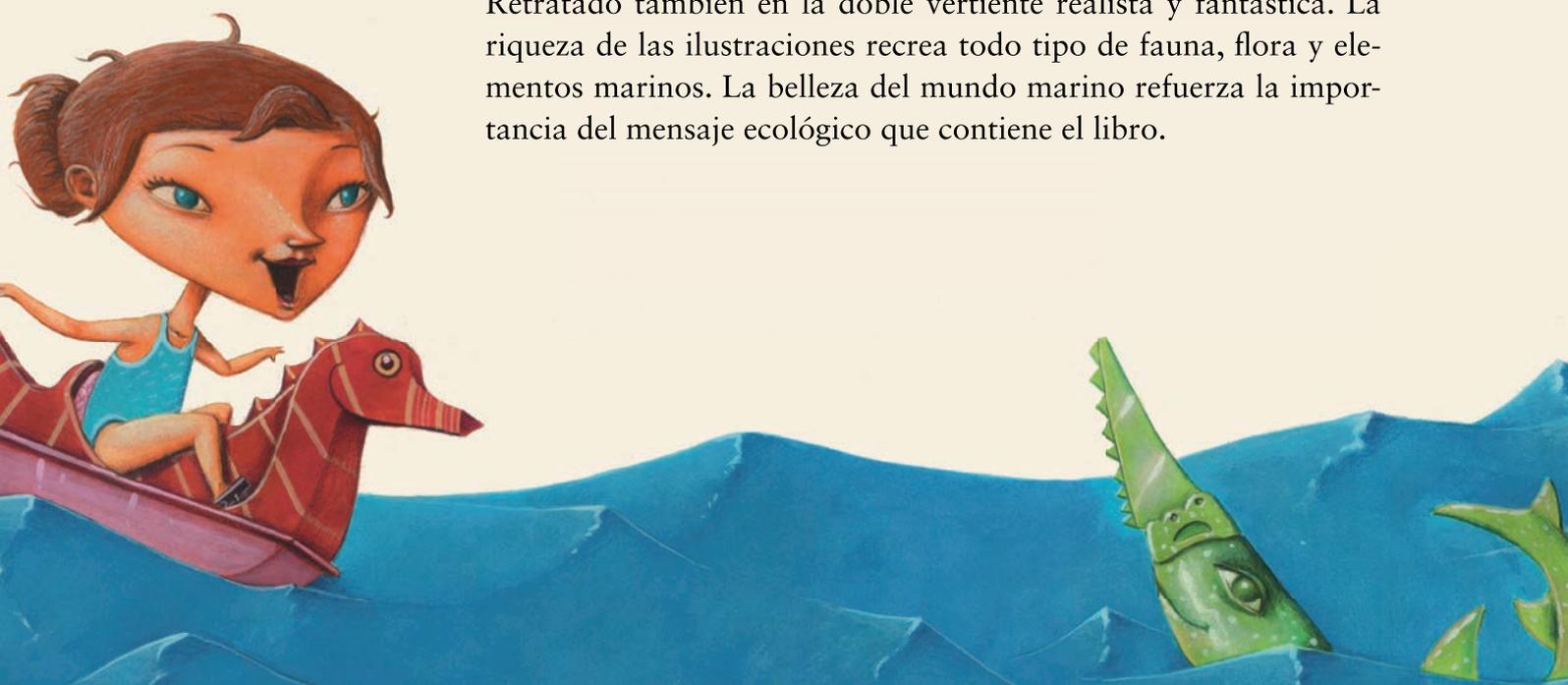
La responsabilidad individual y también la responsabilidad colectiva, y cómo las acciones que podemos creer aisladas o sin importancia en realidad desencadenan consecuencias graves.

El cuidado del medio ambiente

El libro mezcla con inteligencia un asunto real, la degradación de los mares y las costas, con uno fantástico, la contaminación de la ciudad de las sirenas. Se retrata así de forma original un problema ecológico en el que todo ciudadano está involucrado.

El mar

Retratado también en la doble vertiente realista y fantástica. La riqueza de las ilustraciones recrea todo tipo de fauna, flora y elementos marinos. La belleza del mundo marino refuerza la importancia del mensaje ecológico que contiene el libro.



PARA TRABAJAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Antes de la lectura	
Sirenas	<i>Lingüístico-verbal</i>
Una playa ideal	<i>Lingüístico-verbal, naturalista y espacial.</i>
Después de la lectura	
Peces y más peces	<i>Espacial</i>
La vuelta de las sirenas	<i>Espacial</i>
La vida de una sirena	<i>Lingüístico-verbal</i>
Un cartel	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Actividades	Tratamiento de las inteligencias
Ficha 1	<i>Espacial</i>
Ficha 2	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Ficha 3	<i>Lingüístico-verbal y espacial</i>
Ficha 4	<i>Lingüístico-verbal, musical y espacial</i>



ACTIVIDADES PARA EL AULA

ANTES DE LA LECTURA

Sirenas

El docente preguntará a los alumnos y las alumnas qué saben de las sirenas. ¿Qué aspecto tienen? ¿Dónde viven? ¿Conocen algún cuento o película en el que salga una sirena?

Si el docente lo considera útil, puede realizar un visionado de una película que tenga protagonismo de una sirena, como el largometraje *La sirenita* (1989).

Una playa ideal

El docente pedirá a los alumnos que digan qué cosas les gusta a ellos que haya en la playa. El maestro irá anotando en la pizarra las características dichas por la clase. A continuación el docente pedirá a los alumnos que dibujen una playa con todas las cosas que están anotadas en la pizarra.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Peces y más peces

El docente propondrá a los alumnos que elijan uno de los animales recreados por Miguel Ángel Díez y lo dibujen en una hoja de papel. A continuación lo recortarán. Después, pegarán todos los peces dibujados en una cartulina de color azul, dando lugar así a un mural marítimo que puede colocarse en la pared del aula.

La vuelta de las sirenas

La madre cuenta que decidió vigilar la playa para que «todas las sirenas, algún día, pudieran regresar a su ciudad». Partiendo de esa frase, el maestro puede proponer a los alumnos que dibujen la vuelta de las sirenas a la ciudad.

La vida de una sirena

En el cuento la ciudad de las sirenas está vacía. Partiendo de este punto, el maestro preguntará a los alumnos cómo se imaginan que será el día a día de las sirenas en su ciudad cuando vuelvan. ¿Cómo serán sus casas? ¿Irán nadando al colegio? ¿Cómo será su colegio? ¿Qué asignaturas estudiarán?

Un cartel

El docente pedirá a los alumnos que se fijen en la ilustración en la que la madre (siendo niña) vigila la playa intentando que la gente no tire basura al mar. El maestro hablará de la ilustración haciendo hincapié en las tres señales. Después hará ver a los alumnos que no hay ningún letrero. A continuación propondrá a los alumnos que dibujen en una hoja un letrero y escriban el mensaje de aviso que podría tener.

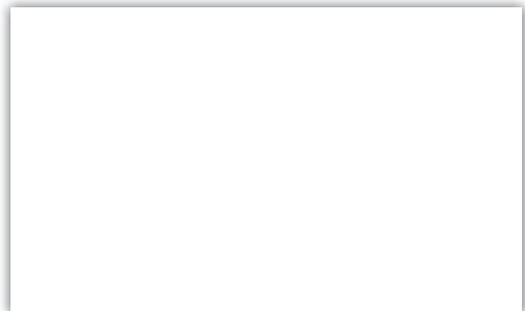
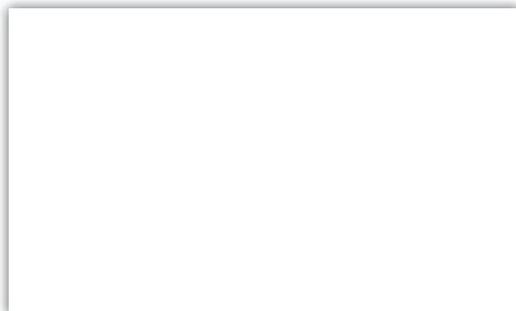
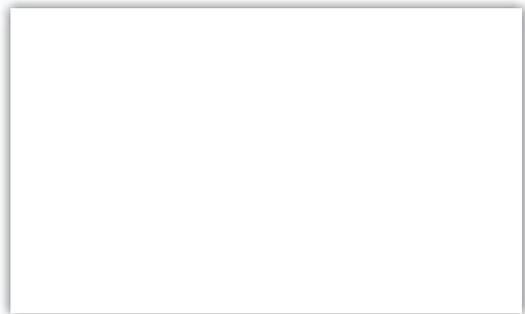


- En el mar que aparece en la cubierta hay algunos tiburones y mucha basura.

Rodea con un círculo la basura que encuentres.



Dibuja cuatro cosas o animales que pudieran sustituir a la basura.



└ Rodea con un círculo las siguientes cosas en el dibujo.

Pelota

Lamparilla

Cáscara de plátano

Mochila

Taza

Almohada

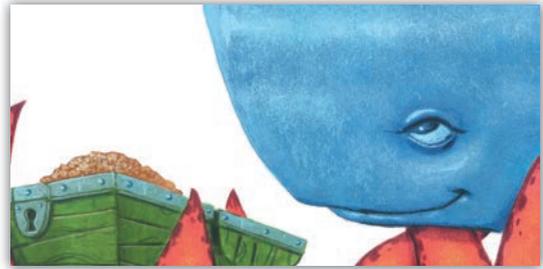


En el libro aparecen los siguientes animales marinos: tiburón, pez sierra, pez pulpo y ballena.

Escribe el nombre junto al dibujo correcto.



Blank writing lines for labeling the octopus.



Blank writing lines for labeling the whale and treasure chest.



Blank writing lines for labeling the shark.



Blank writing lines for labeling the sawfish.

El pez sierra es una mezcla de un pez y una sierra.

Invéntate tú otro pez mezclado con alguna cosa y dibújalo:



Se llama pez

Blank writing lines for the name of the mixed creature.

└ A la madre le gusta cantar.

¿Cuál es tu canción favorita? ¿Cómo se titula?

Escribe una frase de esa canción.

Dibújate cantando esa canción.

