

Libro:	<i>Benjamino</i>	
Periodo:	_____ Fecha: _____ a _____ Total horas: 8	
Aporte al proyecto:	En esta narración los estudiantes se introducirán en una historia de las que contaban las abuelas, y que han permanecido a través de los tiempos en las familias y sociedades del mundo. Podrán abordar algunas situaciones de la vida en el campo, las actividades que se realizan allí y la diferencia con la vida en una ciudad. Elaborarán marionetas y títeres de los personajes del cuento, como aporte para el proyecto final.	
Integración de áreas:		
Ciencias Sociales: La familia. Normas y costumbres.		
Ciencias Naturales: Animales de la granja, la vida en el campo.		
Ética y valores: La colaboración en la familia, el respeto por la naturaleza, el aprecio por las actividades del campo y por las personas que las realizan.		
Artes Plásticas: Pintura, modelado, dibujo, elaboración de títeres.		
Lenguaje: Relación texto e imagen, lectura e interpretación de imágenes, expresión oral y escrita, vocabulario.		

Taller 1: Antes de leer. Hipótesis y conocimientos previos

Actividad 1. Las pistas del libro

Es importante determinar los objetivos de la lectura antes de iniciar el proceso: ¿Para qué vamos a leer? ¿Cómo lo vamos a hacer? ¿Qué interés puede tener para el grupo este texto? ¿Con qué experiencias o situaciones vividas lo pueden relacionar? Todo esto con el fin de activar los conocimientos previos de los estudiantes. Una vez creadas estas condiciones, se enriquece dicha dinámica con otros elementos significativos: los interrogantes e hipótesis, los recuerdos y asociaciones, así como con la familiarización con elementos del texto.

- Ahora, pase a la presentación del texto y la observación rápida de indicios: ¿De qué tratará este texto? ¿Qué indica el título? ¿Qué expresa la imagen de la cubierta? En suma, se busca que sus estudiantes formulen hipótesis y hagan predicciones sobre el texto. Es importante que todo el grupo observe la cubierta y explore todos sus detalles. Pregunte: ¿Cómo interpretan la imagen? Según las expresiones de los personajes, ¿qué creen que está ocurriendo? Estos elementos paratextuales son estrategias de lectura que servirán para que sus estudiantes anticipen el contenido del texto. El título, por ejemplo, suele adelantar información acerca del tema o del personaje. La tipografía y los colores utilizados también ayudan a transmitir expresión al texto, destacando palabras o frases.
- Léales la información que aparece sobre la autora y sobre la ilustradora al inicio de la obra. Destaque el hecho de que la autora ha escrito varias obras literarias para niños y ha ganado premios muy importantes por su obra.

Actividad 2. El tema

Coménteles que van a leer una historia sobre un personaje muy especial, cuyo nombre es Benjamino, y todas las situaciones divertidas que le suceden.

Actividad 3. Aporte al proyecto. Contextualización

Coménteles que esta es una historia de la tradición oral proveniente de un país llamado Italia. Explíqueles que “tradición oral” significa que son historias que contaban las personas mayores y que han ido pasando de una generación a otra, hasta ser recogidas en un texto escrito, con el fin de que se sigan conservando. Puede ampliar esta idea leyéndoles algunos apartes de la introducción que hace la escritora Yolanda Reyes, en la que comenta precisamente esta característica especial del texto: “Esta historia viene desde muy lejos. Quizás una abuela piemontesa se la contó a su nieta, y esa nieta se la contó a sus hijos...”. Aproveche para explorar vivencias cotidianas de los niños sobre los relatos de tradición oral que han escuchado de sus padres o abuelos.

Taller 2: Animales de la granja (páginas 6 a 15)

Actividad 1. Lectura en voz alta y análisis de situaciones

- Inicie la lectura mostrando a los niños las primeras páginas del libro, en las que aparece la dedicatoria que hace la autora: “*A la nonna Felicitas*”. Aclare que en Italia la palabra “nonna” significa abuela, es decir, que la autora está dedicando el libro a su abuela. Analice con ellos este hecho. ¿Por qué lo dedicará a su abuela?
- Comente también la reflexión que se hace en esa página: “En los cuentos, como en la vida, siempre hay lobos y hay corderos”. Permita que los niños hagan su interpretación sobre esta, luego aclare, si es necesario, a qué hace referencia la frase. Además, esta reflexión podrá dar indicios de que en el texto aparecerá alguno de estos personajes.
- Inicie la lectura en voz alta imprimiendo todo el énfasis al hecho de que Benjamino “era tan pequeño, que podía vivir en una cáscara de nuez”. Enseñe luego la imagen de Benjamino dentro de la cáscara de nuez y pregunte a los niños si conocen una nuez, y de qué tamaño creen que es. En consecuencia, pregunte de qué tamaño creen que es el personaje.

Actividad 2. Conexión con Ciencias Naturales. Señales paratextuales



- Destaque el hecho de que si Benjamino se levantaba cada mañana a cuidar las tres vacas que tenían, ¿dónde se deduce que vivía? ¿En qué lugar se puede vivir con tres vacas?
- Detenga la lectura en el momento en el que la vaca negra se come a Benjamino para generar expectativa sobre lo que ocurrirá después. Anímelos a predecir posibles situaciones y a encontrar soluciones.
- Enséñeles la ilustración de las páginas 14 y 15 en las que la imagen, el tamaño de las letras, la tipografía, los colores y los signos de exclamación dan pistas de lo que acontece. Permita que los estudiantes elaboren los significados de todas estas señales paratextuales y el sentido que tienen en el texto. ¿Por qué las letras son más grandes? ¿Esto qué indica? ¿Los signos qué expresan? ¿Qué indica la cara de la madre de Benjamino? ¿Desde dónde se supone que está hablando Benjamino?

Actividad 3. Aporte al proyecto. Conexión con Ciencias Naturales. Animales de la granja

- Para contextualizar y ambientar el relato, amplíe la comprensión sobre los animales de la granja. Pregunte cuáles otros animales puede haber en una granja, además de las vacas. Pídales elaborar la silueta de cada una de las tres vacas: la negra, la blanca y la pintada, para usar como títeres.
- Pueden dibujarla en cartulina, colorearla y por último recortar la silueta. Luego le pegarán un palo de pincho por la parte de atrás para poder manejar el títere. Estas figuras se guardarán para el proyecto final.

EVALUACIÓN LECTORA. Interpretación

Invite a los estudiantes a comentar los hechos principales de esta parte de la historia. Luego, deben responder según lo que han entendido.

1. Lo más destacado del personaje es que
 - a) se llama Benjamino.
 - b) vivía con su madre.
 - c) era tan pequeño que podía vivir dentro de una cáscara de nuez.
2. El hecho principal de esta parte de la historia es que
 - a) la madre lo mandaba a cuidar las tres vacas todos los días.
 - b) Benjamino se quedó dormido debajo de unos tréboles.
 - c) la vaca negra se comió a Benjamino.

Taller 3: Diálogos y personajes (páginas 16 a 21)

Actividad 1. Reconstrucción y continuación de la lectura

- a. Para retomar la lectura, ponga una actividad en la que los estudiantes recuerden y asocien imágenes y hechos significativos.
- b. Usted enseña una ilustración y el estudiante al que señale deberá contar para toda la clase lo que ocurrió en ese momento.

Actividad 2. Conexión con Ciencias Naturales

- a. Continúe la lectura y deténgala en la parte donde dice: “La madre juntó a las vacas, las llevó al establo y les dio de comer”. Anímelos a imaginar el propósito de esta acción, ¿para qué les dio de comer? ¿Qué quería lograr con eso? Amplíe el tema sobre la alimentación de las vacas y explore lo que los niños conocen a propósito del tema. Puede preguntarles: ¿Por qué se le llama un animal herbívoro? ¿De qué se alimentan los herbívoros? Entonces, ¿por qué se comió a Benjamino?
- b. Retome la lectura y anímelos a comentar el hecho, que seguramente les parecerá muy gracioso el hecho de que la madre le dio de comer a la vaca hasta que defecó y Benjamino salió de allí.
- c. Invítelos a predecir lo que ocurrirá luego de que aparece en escena el lobo que se quiere comer a Benjamino.

Actividad 3. Aporte al proyecto. Conexión con Lenguaje. Diálogos y personajes

- a. En esta parte del texto, el relato queda en un momento de suspenso en el que el personaje inicia un diálogo con el lobo y le pide que no se lo coma, ofreciéndole otra alternativa.
- b. Anime a los estudiantes a continuar este diálogo con la respuesta que ellos imaginan que le puede dar el lobo.
- c. Invítelos a crear un diálogo corto en el que ellos le propondrían alguna estrategia al lobo para que no se los coma. Ejemplo:

Niño: Lobito, por favor, yo sé que tienes hambre. ¿Quieres probar algo muy rico?

Lobo: No te creo, sé que quieres engañarme.

- d. Luego, anímelos a socializar sus diálogos por parejas. Estos diálogos pueden ser guardados para el proyecto final.

EVALUACIÓN LECTORA. Recuperación de la información

Pida a los niños que relacionen cada personaje con lo que la acción que realizó:

- | | |
|-------------------------------------------|-------------|
| 1. Juntó las vacas y las llevó al establo | - Benjamino |
| 2. Se quería comer a Benjamino | - La mamá |
| 3. Le hizo una propuesta al lobo | - El lobo |

Taller 4: Problemas y soluciones (páginas 22 a 31)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

- Para iniciar este parte del relato, ayúdelos a recordar algunos elementos del taller anterior, que serán un hilo conductor para continuar la historia. Por ejemplo, haga que recuerden:
 - ¿En dónde transcurría la historia?
 - ¿Cuáles personajes han aparecido hasta ahora?
 - ¿Cuáles animales intervenían en la historia?
 - ¿Cuáles son los dos hechos más importantes hasta el momento?
- Luego de recordar los elementos principales del relato, continúe la lectura y haga énfasis en el hecho de que Benjamino, en lugar de asustarse cuando apareció el lobo, buscó rápidamente una forma de solucionar el problema.
- Anímelos a anticipar el desarrollo de la historia en esta circunstancia: ¿Qué le irá a ofrecer Benjamino al lobo? ¿Cuál será la estrategia que está planeando para escapar del lobo? ¿Qué habrían hecho ellos en esa situación?

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Vocabulario. Lectura de imágenes

- Retome la lectura y amplíe los aspectos que tienen que ver con el contexto: ¿A dónde llevó Benjamino al lobo? ¿Por qué en ese lugar había una lechería? ¿De dónde se saca la leche?
- Analice con ellos elementos del libro que permiten inferir situaciones, como las ilustraciones de las páginas 22 y 23. ¿Por qué hay hojas de colores en toda la imagen? ¿Qué indica el fondo verde? ¿Qué son en realidad las casitas pequeñas? ¿Para qué se usan?
- Amplíe la comprensión sobre expresiones que pueden ser desconocidas para los estudiantes, como “un tacho de leche”, “en un periquete” y “en menos de lo que canta un gallo”.

Actividad 3. Conexión con Ética y valores. Problemas y soluciones

- Invite a los estudiantes a pensar en los pequeños problemas que se les presentan a diario en su cotidianidad; pueden ser situaciones en las que se sientan asustados o preocupados y no sepan cómo resolverlas. Por ejemplo, un amigo que los molesta o los hace sentirse mal, o alguna travesura o equivocación que hayan cometido y no saben cómo abordarlo con sus padres.
- Pídales que escriban el problema y al frente escriban algunas posibles soluciones. Anímelos a socializar el problema que eligieron y las soluciones sugeridas por ellos. Con ayuda de los compañeros, seleccionarán las más adecuadas para resolver el problema.

- c. Convierta esta actividad en una reflexión sobre el hecho de que siempre hay un camino para solucionar los problemas, y que quedarse callado y asustado no es una buena opción.
-

EVALUACIÓN LECTORA. Interpretación

Invite a los estudiantes a responder las siguientes preguntas:

- ¿Cuál era la intención de Benjamino al entrar por la cerradura y dejar afuera al lobo?
- ¿Por qué esta estrategia no le funcionó?

Taller 5: Personajes y características (páginas 32 a 39)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura

- a. La sesión anterior quedó en un momento de suspenso, cuando el lobo pudo entrar en la lechería y, por lo tanto, Benjamino tiene que pensar en otra estrategia. Invite a los estudiantes a imaginar qué puede hacer Benjamino ahora y cómo podrá engañar nuevamente al lobo.
- b. Pídales que propongan algunas estrategias que ellos utilizarían, como:
- Salir escondido debajo de una hoja.
 - Hacer entrar nuevamente al lobo y dejarlo encerrado en la lechería.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Habilidades de comprensión.

- a. Continúe la lectura analizando aspectos como la nueva estrategia que se le ocurrió a Benjamino. ¿Qué pretende hacer ahora? ¿Para qué llevará al lobo al gallinero?
- b. Oriente la reflexión hacia el importante hecho de que Benjamino no se da por vencido y continúa tratando de encontrar una salida.
- c. Esta parte del texto es apropiada para hacer inferencias y anticipaciones. Pregunte:
- ¿Para qué creen que Benjamino le muestra al lobo la paloma que está en el manzano?
 - ¿Qué imaginan que quiere conseguir con eso?
- d. Invite a los estudiantes a observar con atención la ilustración del bosque de manzanos. Pregúnteles a qué se parece en realidad el bosque de manzanos y con qué elementos lo asocian por sus formas y colores.

Actividad 3. Aporte al proyecto. Conexión con Artes Plásticas. Personajes y características



- a. Propóngales un taller artístico en el que elaborarán a los personajes principales: Benjamino, la madre, el lobo. Anímelos a ser creativos y a elaborar sus personajes de forma graciosa y llamativa; pueden utilizar cartulina o fomi para realizarlos.
- b. Luego, deberán socializar sus personajes y mencionar la característica que más les gusta de cada uno; por ejemplo: “Benjamino: valiente o inteligente o tranquilo”. “La madre: inteligente o cariñosa”. “El lobo: hambriento o tonto”. Todo este material deberá ser guardado para el proyecto final.

EVALUACIÓN LECTORA. Recuperación de la información

Solicítele a sus estudiantes ordenar la secuencia de esta parte del relato. Pregúnteles qué ocurrió primero y reconstruyan entre todos la historia hasta el momento.

Taller 6: Juego con las palabras (páginas 40 a 51)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura

- a. Antes de retomar la lectura, proponga un ejercicio de síntesis sobre los hechos principales de cada momento. Puede proponer tres momentos clave para que el grupo establezca el hecho:
- El lobo estaba esperando a Benjamino en la puerta de la lechería, entonces...
 - Benjamino llevó al lobo al gallinero, pero...
 - Benjamino y el lobo escaparon al bosque de manzanos, y...

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. ¡Qué linda paloma!

- a. Retome la lectura en voz alta ampliando la comprensión hacia algunas expresiones como: “Los ojos le brillaron de codicia”.
- ¿Qué quiere decir esta expresión?
 - ¿Por qué le brillaron los ojos al ver a la paloma?
- b. Continúe la lectura poniéndole todo el suspenso a la situación y permitiendo que los niños interactúen con el texto y se involucren en los hechos dando su opinión, anticipando y haciendo predicciones. Por ejemplo:
- ¿Será cierto que Benjamino le quiere dar la paloma al lobo?
 - Si no es así, ¿para qué se la ofrece?
 - ¿Cuál es su estrategia?
- c. Continúe la lectura haciendo énfasis en el tamaño de las letras en el momento en el que Benjamino le ofrece la paloma al lobo, y lo que esto significa en el relato. Anímelos a inferir por qué el lobo habla de esa forma y no pronuncia bien la frase como se lo pide Benjamino.
- d. Invítelos a pronunciar la expresión del texto como la dice el lobo y como Benjamino quiere que la repita. Hágalos notar la diferencia entre el tamaño de la boca al pronunciar la una y la otra, para así comprender la estrategia de Benjamino.
- e. Finalmente, todos deben leer la expresión con todas las vocales, abriendo bien la boca, como se expresa en el texto. Valore con ellos la inteligente estrategia de Benjamino y el éxito final de su idea que le permitió salvarse y salvar también al gallo y a la paloma.

Actividad 3. Juego con las palabras

- a. Proponga un juego en el que los niños realicen el ejercicio que hizo el lobo de pronunciar una frase utilizando solo una vocal: “¡Qué lende peleme!”, en lugar de: “¡Qué linda paloma!”.
- b. Pueden tomar frases divertidas del texto y jugar a decirlas de esta forma, por ejemplo: “¡No me comas, lobo!” / “¡Ne me quemes, lebe!” y “¡Dorita! ¡Qué lindo vestido! / ¡Derete! ¡Qué lende vestede!”

Esta actividad puede resultar muy entretenida para los niños, además de favorecer el desarrollo de habilidades de expresión oral y vocalización.

EVALUACIÓN LECTORA. Reflexión sobre el contenido

Pida a los niños que seleccionen la respuesta correcta en cada caso (ayúdeles a recordar cada momento):

1. La vaca negra se comió a Benjamino porque
 - a) era muy aficionada a comer niños.
 - b) le gustaba comer hojas de trébol.
2. Benjamino logró engañar al lobo porque
 - a) usó su inteligencia para resolver el problema.
 - b) le enseñó a hablar al lobo abriendo bien la boca.
3. Al final, el autor nos ayuda a comprender que
 - a) todos los problemas tienen solución.
 - b) los lobos son tontos.

Taller 7: Después de leer. Lectura crítica

Actividad 1. Comprensión global

- a. Para verificar la comprensión de los estudiantes sobre el cuento, invítelos a completar el cuadro en el que realizarán un ejercicio de reconocimiento e identificación con los personajes y situaciones del texto.
- b. Oriéntelos para que reflexionen sobre los aspectos que pueden tener en común con el personaje.

En qué me identifico con el personaje	En qué aspectos me gustaría parecerme al personaje	El momento más divertido del relato fue...

Actividad 2. Reflexión sobre el contenido

- a. Anímelos a recordar y, si es posible, complemente la clase con otros cuentos en los que intervenga un lobo. Por ejemplo: “Caperucita Roja”, “El lobo y los tres cerditos”, “Los siete cabritos y el lobo”.
- b. Invítelos a encontrar elementos comunes entre estos relatos y a comentar sobre ellos, comparando con el texto trabajado en clase. Analice con ellos estos elementos:
 - El lobo siempre se presenta como el personaje malvado que quiere hacer daño.
 - El lobo siempre termina engañado y burlado.
 - El lobo representa lo que atemoriza, lo malo, lo que engaña y asusta.

- c. Anímelos a reflexionar sobre tales aspectos y a sacar conclusiones frente a ellos. Pregunte:
- En la vida real, ¿los lobos cazan porque necesitan comer, o porque son malos?
 - Explíqueles que el lobo es en realidad un animal que no busca atacar a las personas, solo caza a otros animales para sobrevivir.

Actividad 3. Reflexión personal. Toma de posición

Pida a los niños que reflexionen sobre los siguientes aspectos

Benjamino era muy pequeño, pero esto no lo hacía sentir diferente a los demás. ¿Cómo te sentirías si tuvieras alguna característica que te hiciera ver diferente?	
¿Qué actitud asumes cuando se te presenta un problema?	
¿Qué puedes decir del hecho de que a pesar de ser Benjamino tan pequeño, no veía ninguna dificultad en tener que cuidar las tres vacas?	

Taller 8: Producción textual escrita y expresión oral

Actividad 1. Creación de guiones para teatro

- a. Proponga a los estudiantes escribir un guion con el argumento del cuento de Benjamino.
- b. Para ello, primero escribirán los diálogos de los personajes. Explíqueles que ahora serán los personajes los que cuentan en forma de diálogo la historia. Pueden organizarla con un narrador y los personajes del relato:
- Benjamino
 - La madre
 - El lobo
 - Dorita
 - El dueño del gallinero
- c. El narrador puede empezar relatando la historia como aparece en el texto: “Había una vez...”. A medida que cada personaje aparece, los niños le van escribiendo el texto de su diálogo. Ejemplo:
- Narrador:** Cada día la madre despertaba a Benjamino.
- Madre:** ¡Benjamino, levántate! ¡Es hora de ir a cuidar las vacas!
- Benjamino:** ¡Ya voy, mamá, déjame dormir un ratito más!
- Narrador:** Benjamino llevó las vacas al campo y empezó a llover.
- Benjamino:** ¡Qué aguacero! Tendré que protegerme de la lluvia debajo de este hermoso trébol.
- d. Oriéntelos en la escritura de sus textos. Recuérdeles que deben ser cortos y graciosos.

Actividad 2. Revisión y corrección

- a. Invítelos a revisar sus diálogos y a corregir lo que crean que se puede mejorar, tanto en los textos como en la presentación, la letra y la ortografía.
- b. Después de corregir los trabajos, pídeles que escriban el guion de la obra en el que está el orden de aparición de los personajes, el orden de los diálogos y cómo será la escenografía. Anímelos a que imaginen la ambientación de la escena completa.
- c. Oriéntelos en la elaboración de los títeres de los personajes que faltan en la obra. Algunos ya los habían elaborado durante el desarrollo de los talleres. También pueden hacer entre todos un mural en papel kraft, donde dibujarán la granja, el bosque de manzanos, la lechería, etc., que servirá como telón de fondo en la obra.

Socialización

- a. Invítelos a socializar con el grupo el guion, los personajes y la escenografía que elaboraron. Una vez todo esté organizado, anímelos a ensayar y aprender los parlamentos del personaje que les gustaría representar.

Todo este material podrá ser usado en el proyecto final.