

Libro:	<i>Una cama para tres</i>
Periodo:	_____ Fecha: _____ a _____ Total horas: 8
Aporte al proyecto:	Esta historia ofrece la posibilidad de hablar de los miedos, sueños y pesadillas, tema que afecta a muchos niños de esta edad. Leer y comprender las experiencias de pares y de adultos será una motivación para expresar sus emociones y sensaciones al respecto, y servirá de punto de partida para hacer dibujos, cuadros y escritos que guardarán en su álbum personal.
Integración de áreas:	
Ciencias Sociales: La familia.	
Ciencias Naturales: Las mascotas.	
Competencias Ciudadanas: La expresión de emociones, la empatía.	
Lenguaje: Expresión gráfica, oral, escrita y gestual (no verbal). Lectura de imágenes.	



Taller 1: Antes de leer. Hipótesis y conocimientos previos

Actividad 1. Las pistas del libro

- Presente el libro a los niños y permita que lo observen, hagan comentarios y pregunten. Motíuelos para que observen la portada y la describan. Haga preguntas como: “¿Qué hace ese ser extraño en la habitación?”, “¿Qué cara hace?”, “¿Le irá a hacer algo a la familia?”, “¿La cama es adecuada para tres personas?”.
- Luego, motive para que busquen en el título las palabras conocidas y que se atrevan a expresar lo que allí dice. Como pista, díales que el título se relaciona con la imagen; sugiérales contar el número de palabras, lo cual les dará más indicios. Muchos podrán leer “Una cama”; si así es, léales las otras dos palabras para que construyan todo el título.
- A partir de la imagen y el título, anímelos a decir todo lo que creen que sucederá en esta historia. Escriba algunas de las hipótesis en un papel periódico o en el tablero para que observen que sus ideas son acogidas. Díales que al leer comprobarán o descartarán lo que dijeron.

Actividad 2. El tema

- Pregunte a los niños a qué hora se acuestan, cómo es su cama y si prefieren dormir solos o acompañados y por qué. Anímelos a comentar si tienen muñecos o juguetes que los acompañan, como osos, perros, etc.
- Propóngales dibujar en una hoja su propia cama con las personas que allí duermen. Luego, que escriban un título como el de la historia, cambiando la cantidad según el caso: “Una cama para uno”, “Una cama para dos”, etc. Guíe la escritura. Haga usted su propio ejemplo en el tablero. Luego, que escriban el nombre de cada persona dibujada en la cama. Este trabajo lo guardarán en su caja-álbum.

Actividad 3. Contextualización

- Pida a los niños que escriban sus nombres en la primera página del libro.
- Díales que como el libro no trae numeración, cada uno la va a hacer para guiarse en la lectura. Pídales que numeren desde donde comienza la lectura (la página con la letra H grande) hasta donde termina (la página con la imagen igual a la de la carátula; la número 22). Ayúdeles en esta actividad, mediante la cual se apropiarán de sus respectivos libros.

Taller 3: Expresión de emociones (páginas 7 a 10)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

- Inicio la clase recordando lo que hacía Andrés antes de dormir, y los cuentos que su mamá le leía. Permítales reconstruir lo que va de la historia por medio de las imágenes del libro. Anímelos a recordar los dos cuentos que la mamá le contó al niño.
- Lea la última página leída en la clase anterior (p. 6), para dar continuidad a la historia, y siga hasta la 10. Haga esta lectura dos veces, para hacer énfasis en aquellas partes donde Andrés se debía enfrentar a la noche, a sus miedos y al dragón.

Actividad 2. Conexión con Competencias Ciudadanas. Desarrollo emocional



- Motívelos a observar las imágenes donde aparece el dragón al lado de Andrés y a que luego comenten: ¿se asustarían ante un ser como este?, ¿por qué les daría o no les daría miedo?, ¿qué harían si se les apareciera en su habitación?
- Propóngales imitar las caras de Andrés y otras expresiones (como gestos, movimientos, gritos o expresiones de voz) que harían si este dragón se les apareciera.

Luego, disfrace a los niños como el dragón de la historia: pínteles la cara usando vinilos, con recortes de papel hágalos dientes y colmillos, y con cartulina, las orejas. Anímelos a jugar a asustar y a burlarse de los monstruos imaginarios.

- Hablen de los miedos que sienten cuando llega la noche. Comente que esto se presenta porque todo queda oscuro y en silencio, y apenas se escuchan los ruidos de la brisa, los animales, los carros, etc. Pregúnteles por los miedos que sienten en el colegio, en la casa, en otros lugares. Incentívelos a expresar todos esos miedos y el motivo de ellos.

Actividad 3. Aporte al proyecto



Propóngales que lean un cuento en compañía de sus padres o algún familiar, con cuya ayuda elaborarán luego las carátulas de dos o tres de sus cuentos favoritos, especialmente los que les gusta leer antes de dormir. Este trabajo lo harán en hojas de papel *bond*, pegando recortes de personajes y vestidos que los representen (por ejemplo, las botas del gato con botas, la caperuza de Caperucita Roja, etc.). La siguiente clase presentarán los trabajos ante sus compañeros.

EVALUACIÓN LECTORA. Recuperación de información

Escriba cada pregunta y cada respuesta en fichas de cartulina (haga tantas como alumnos tenga en su curso). Organice grupos de cuatro estudiantes y dele a escoger una pregunta a cada niño. Deje las respuestas sobre la mesa; pida que las lean (ayúdeles a leer cuando sea necesario) y que cada uno escoja la que le corresponde a su pregunta.

Preguntas	Respuestas
¿Qué hacía la mamá para que Andrés se durmiera?	Le contaba cuentos.
¿A qué le tenía miedo Andrés?	Al dragón.
¿Por dónde llegaba el dragón?	Por la ventana.
¿Qué hacía Andrés cuando veía al dragón?	Escondarse bajo las cobijas.

Taller 4: Formas y sombras (páginas 11 a 14)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

- Pida a los niños que muestren las carátulas de sus cuentos favoritos (trabajo elaborado en familia, actividad 3, taller 3). Deles un espacio para exponer y explicar. Revisen en cuáles coinciden y comenten sobre lo que les gusta de aquellos. Luego, que guarden el trabajo en su caja-álbum.
- Solicíteles que busquen las dos últimas páginas que leyeron la clase anterior (pp. 9 y 10) y que cuenten por qué el niño estaba tan asustado, qué hacía ese dragón en la cama y qué hizo después de que el niño se durmiera.
- Para continuar la lectura, elabore las siguientes fichas con palabras para cada niño, para que las busquen en las páginas 11 a 14:

dragón

sueño

jarabe

pesadillas

asustar

auxilio

- Entregue las fichas a cada niño y pídale que las busquen en las páginas 11 a 14 y que las señalen con lápiz. Sugírales que imaginen lo que pasará en esta parte de la historia, según las palabras descubiertas.
- Luego, lea con voz pausada de la página 11 a la 14 imitando a los diferentes personajes con cambios de voz, gestos, tonos, movimientos.

Actividad 2. Juego de sombras



Comente con los niños sobre las figuras que ven en la oscuridad. Dígales que nuestra imaginación hace que los objetos parezcan cosas distintas a las que realmente son. Propóngales realizar un *Juego de sombras*.

- En cartulina, elabore la silueta del dragón y de otros animales, fantasmas o personajes. Con una caja grande elabore una especie de televisor y en la parte de la pantalla ponga una tela blanca.
- Ubique una lámpara o linterna detrás de la tela. Deje la parte de abajo libre y abierta, de modo que por ahí entren manos y siluetas.
- Oscurezca el salón. Encienda la lámpara o linterna. Enseñe a hacer con las manos formas como las que aquí se muestran. Algunos harán las figuras mientras que los demás tratan de adivinar qué observan.
- Luego, otros niños mostrarán las siluetas, improvisando una conversación o intentando asustar al público.



EVALUACIÓN LECTORA. Reflexión sobre el contenido

Cuénteles que el dragón es un animal imaginario con forma de serpiente gruesa, patas de león, alas de águila, muy fiero y que bota fuego por la boca.

Pídeles que expliquen una razón por la que un dragón puede asustar a un niño. Escuche las razones de todos.

Una cama para tres

Taller 5: Sueños y pesadillas (páginas 15 a 18)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

- Pida a los niños que entre todos resuman lo ocurrido en la historia de Andrés hasta el momento: un niño o niña comienza, otro continúa, y así en secuencia contarán los hechos más destacados.
- Lea la última página leída la clase anterior (p. 14) y continúe hasta la 18. Haga la lectura muy despacio para que los niños vayan relacionando y comentando las imágenes. Luego, propóngales imitar los ronquidos y silbidos del papá.
- Díales que va a volver a leer estas páginas para ver si están atentos y descubren los errores. Lea cambiando nombres de objetos, como *cama* por *cuna*, *sombra* por *momia*, *regaños* por *aplausos*, *roncar* por *cantar*, *cabeza* por *barriga*, etc. Los niños deben gritar cuando usted se equivoque.

Actividad 2. Conexión con Artes

- Anímelos a crear a partir de sombras. Para ello, elabore con cartulina varias siluetas de objetos como un teléfono, un paraguas, un saco colgado de un gancho, unos zapatos, una lámpara sobre la mesa, etc. Díales que así se observan las sombras cuando alguna luz ilumina en la noche, pero que nuestra imaginación les da formas misteriosas y a veces asustan.
- Cada niño escogerá una de las siluetas (que representan sombras) y le agregará los detalles de monstruos o seres extraños, imaginarios, fantásticos, que produzcan miedo. Luego, le dará un nombre a ese ser extraño y lo mostrará a los demás. Con todas las creaciones pueden elaborar móviles para el salón.

Actividad 3. Conexión con Ciencias Sociales. Aporte al proyecto



- Pregúnteles qué hacen cuando se quedan solos en silencio y a oscuras en la habitación, si se quedan dormidos inmediatamente o se ponen a jugar, con qué sueñan cuando duermen, etc.
- Motívelos a contar algunos sueños y pesadillas que hayan tenido. Incentívelos a hablar con tranquilidad, a comparar sus sueños y pesadillas. Luego, propóngales mezclar las pesadillas. Por ejemplo, que el ratón con el que sueña Pilar se mete en el sueño de Lucas y pelea con el conejo del sueño de este.
- Que cada quien dibuje uno de sus sueños o pesadillas. Ayúdeles a ponerles globos de diálogo para que en estos escriban lo que dice cada personaje, utilizando las formas de escritura y simbolización que conozcan. Que muestren sus dibujos a los demás y luego los guarden en su caja-álbum.

EVALUACIÓN LECTORA. Recuperación de información

Deles la indicación de decir lo que ocurrió en cada caso.

Situación	Lo que ocurrió
Andrés duerme en su cama.	
Andrés duerme en la cama de los padres.	
El papá duerme en la cama del niño.	

Taller 6: Los miedos de los adultos (páginas 19 a 22)

Actividad 1. Recuperación de información y continuación de la lectura

- Pídales observar las dos últimas páginas leídas y que recuerden lo sucedido entre el papá y el dragón. Pregúnteles en cuántos ronquidos iba el papá y qué hizo el dragón al escucharlos.
- Sugírales observar la imagen de la página 20 donde el papá cuenta lo que vio. Pídales que imaginen lo que está diciendo el papá según su expresión y el globo de diálogo.
- Invítelos a buscar en la página 19 las palabras que están acompañadas por signos de admiración. Dibuje en el tablero un par muy grande de estos signos y cuénteles que se usan para indicar sorpresa, emoción, asombro, etc. Cuando lo comprendan, lea con la entonación adecuada (si alguno ya lo puede hacer, permítale hacerlo). Luego, que todos digan fuerte la expresión: “¡Auxilioooooo, socorro!” haciendo variedad de gestos —susto, sorpresa, miedo, angustia...—, mientras corren por todo el salón como si los estuvieran persiguiendo. Pregunte: “¿Quién estará pidiendo auxilio?”, “¿Qué le habrá pasado?”, “¿Quién lo ayudará?”.
- Lea con voz de misterio y suspenso para crear expectativa y atención. En algunas partes deténgase para hacer preguntas de anticipación e inferencias sobre lo leído.

Actividad 2. Transformación de la imagen



Señale la última oración en la página 21. Léala lentamente, palabra por palabra, para que los niños la puedan seguir:

Si caben tres en la cama, caben cuatro... ¿Por qué no?

Explique el uso de los signos de interrogación para hacer preguntas. Motíelos para que representen gráficamente lo que dice esta oración: dibujar el dragón, recortarlo y pegarlo en la página 22 de su libro. ¿En qué parte de la cama cabrá?, ¿ahora cómo debería llamarse este libro? Ayúdeles a escribir en esa misma página el nuevo título: “Una cama para cuatro”.

Actividad 3. Aporte al proyecto

- Proponga a los estudiantes hacer una encuesta familiar para averiguar sobre sus miedos; especialmente los de los adultos. Enséñeles cómo llenar la encuesta con ayuda de sus padres con un cuadro como el siguiente en una hoja de papel *bond*:

Los miedos de mi familia			
Papá		Abuelo	
Mamá		Abuela	
Hermano o hermana			

- En la siguiente clase algunos compartirán cuáles son los miedos de los adultos en su respectiva familia. Luego guardarán el resultado como parte de su álbum familiar.

EVALUACIÓN LECTORA. Interpretación

Motive a los niños para que representen por medio de una gráfica (utilizando líneas rectas, curvas, símbolos, letras, palabras...) lo que dice el siguiente texto:

El dragón se metió al laberinto de los sueños del papá y cuando lo recorrió le pareció espantoso.

Una cama para tres

Taller 7: Después de leer. Lectura crítica

Actividad 1. Comprensión global

Idea principal. Proponga la siguiente actividad de identificación de palabras para construir ideas clave.

- Pida a los niños que digan palabras que recuerden de la historia. Escríbalas con recortes de papel periódico y péguelas en el tablero. Cuando ya tenga un grupo de palabras clave, léalas con los niños y haga que las repitan.
- Indíqueles cómo las palabras se pueden unir para formar ideas; deles ejemplos como:

dragón

sueños

miedo

Andrés

papá

El dragón se metió en los sueños de Andrés y el papá. A ellos les dio mucho miedo.

- Escuche las ideas que quieran formar los niños y ayúdelos en su escritura. Escriba algunas de estas ideas en el tablero para que copien la que hayan dicho o la que prefieran.

Actividad 2. Reflexión sobre el contenido

- Relación con sus vivencias.** El miedo es una reacción ante el peligro. Pídales que hagan una lista de los peligros que podría traer el dragón (si fuera real) a la familia de Andrés. Tome nota de algunas ideas y luego léalas en voz alta.
- Análisis.** Organice a los niños en círculo y motíuelos para que comenten y discutan acerca de quién es el dragón que veían Andrés y su padre:
 - ¿Creen que es real o no? ¿Por qué?
 - Si lo es, ¿de dónde viene?, ¿por qué aparece sólo en las noches?
 - Si no lo es, ¿qué podría ser?

Actividad 3. Reflexión personal

- Opinión.** Pídales que señalen en su libro:

- Lo más *aburrido* de la historia.
- Lo más *gracioso* o *divertido*.
- Lo más *miedoso* o *pavoroso*.

Pueden marcar una carita o escribir la palabra correspondiente: “Aburrido”, “Gracioso”, “Miedoso”.

- Sensaciones y emociones.** Pregúnteles lo que haría cada uno en cada caso:
 - ¿Qué harías si te da miedo antes de dormir?
 - ¿Qué harías si ves, o crees ver, un monstruo o un ser extraño en tu habitación?

Taller 8: Después de leer. Producción textual escrita

Actividad 1. Creación de un monstruo

- Motive a los estudiantes a imaginar un monstruo o un ser extraño, curioso. Pueden inspirarse en los vistos por televisión, o en sus sueños y pesadillas. Recomiéndeles que piensen primero en su aspecto físico:
 - cara
 - orejas
 - patas
 - manos
 - ojos y boca
 - cuerpo
- Anímelos a hacer un primer dibujo con lápiz. Luego, cuando ya lo tengan como lo desean, guíelos en su decoración: con colores, pintura dactilar, puntos, pequeñas rayas y figuras con variados colores, recortes de papel, plastilina esparcida en partes del cuerpo, etc.
- Ahora, que imaginen los poderes que tiene. Por ejemplo, si salta, corre rápido, vuela, echa humo o fuego como el dragón, etc. Pídales que dibujen algo que represente su poder: patines, alas, humo que sale de las orejas, lazo para saltar...
- Finalmente, que le pongan un nombre, lo escriban en la misma hoja y archiven el dibujo en su caja-álbum.

Actividad 2. Mensaje para el monstruo

- Recuérdelos que este monstruo solo está en su imaginación, como muchos de los que asustan en las noches en la oscuridad, en los sueños y en las pesadillas. Enséñeles una pequeña canción para que la canten con mucha fuerza. Esta les puede servir de inspiración para el resto de la actividad.

Señor monstruo, señor monstruo

salga usted, salga usted...

No le tenemos miedo, no le tenemos miedo.

Ja, ja, ja. Ja, ja, ja.

- Propóngales que le escriban un mensaje al monstruo de su imaginación.
 - Deles una hoja de papel *bond*. Indíqueles que le pongan como título:
Nota para _____ (el nombre que le hayan puesto al monstruo creado).
 - Haga una lluvia de ideas sobre lo que les dirían a sus monstruos. Permítales expresar todo lo que deseen, así unos les darán ideas a otros y todos se animarán a hablar.
 - Estimule la escritura de la nota o mensaje a los monstruos. Ayude a quienes lo soliciten, pero permita que utilicen sus propias formas de expresión escrita, en las que seguramente ya estarán utilizando el código alfabético con palabras completas y otros signos y símbolos.

Socialización

- Prepare un acto especial de exposición de dibujos y lectura de mensajes.
- Invítelos a guardar sus trabajos en la caja-álbum.