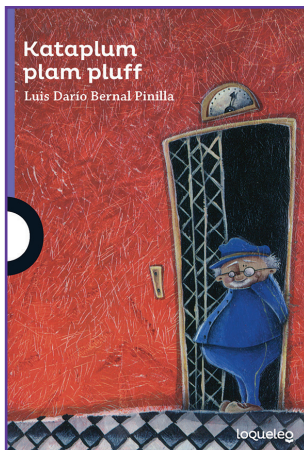


Libro:

Kataplum plam pluff

de Luis Darío Bernal



Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas: 8

Presentación: Este compendio de relatos cortos permitirá que los estudiantes realicen un viaje a través de la imaginación en el que todo es posible: hablar con las estrellas, dar vida a un pequeño velero o ser amigos de un viejo ascensor. Serán testigos de la magia del lenguaje y del poder de la fantasía. Cada relato se abordará desde una perspectiva lúdica, apelará a la sensibilidad y a la creatividad. A partir de esta lectura, los estudiantes realizarán actividades como la escritura de cartas, dibujos, *collages* y modelado de figuras.

Integración de áreas:

- 1. Ciencias Sociales:** Las estrellas y los planetas. Los continentes. La región Caribe.
- 2. Ciencias Naturales:** Animales marinos. La preservación de las especies.
- 3. Ética y valores:** La amistad. La expresión de sentimientos.
- 4. Artes Plásticas:** Dibujo, modelado y *collage*.
- 5. Lenguaje:** Expresión oral. Lectura en voz alta. Producción escrita.

ANTES DE LEER

TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad 1. Pistas y más pistas

a. Para iniciar, puede hacer una introducción en la que mencione que van a leer un libro que contiene diferentes relatos entretenidos.

b. Analice con ellos el título, la ilustración de la cubierta y la información que aparece en la contraportada, en la que se referencia la obra con una breve sinopsis.

c. Partiendo de esta observación rápida de indicios, plantee algunas preguntas que los ayuden a inferir aspectos como:

- ¿A qué les suena el juego de palabras que conforma el título?
- ¿Qué sugiere este título?
- ¿Cómo describirían al personaje que ilustra la cubierta?

d. Léales el nombre del autor y la breve biografía que aparece al final de la obra. Indague si conocen o han leído algún otro relato de este autor, como *La compar-sa de los animales*, *Carnavalito* o *Catalino Bocachica*, entre otros.

Actividad 2. El tema

a. Coménteles que este libro contiene tres relatos que giran en torno a tres personajes fantásticos: una estrella, un velero y un viejo ascensor, a los que les ocurren situaciones divertidas y peligrosas.

b. Pregúnteles cuáles creen que podrían ser las aventuras de una estrella, de un velero y de un ascensor.

Actividad 3. Contextualización

a. Para contextualizar los relatos, pídeles recordar y comentar sobre un personaje de algún cuento o película que hayan visto, que no esté copiado de un modelo humano sino de un objeto o máquina. Por ejemplo, está el personaje de la película *Cars* (2006), Rayo McQueen, un carro.

b. Invítelos a comentar las características especiales de estos personajes, por ejemplo:

- Son objetos que cobran vida en la historia.
- Hacen cosas propias de los humanos, como hablar, pensar y divertirse, entre otras.

TALLER 2: COMETAS, PLANETAS Y CONTINENTES (páginas 9 a 29)

Actividad 1. Lectura en voz alta y análisis de situaciones

a. Inicie el taller propiciando la observación e inferencias sobre la imagen con la que se presenta el capítulo. Incentive la exploración e interpretación de esta imagen en los siguientes aspectos:

- ¿Quiénes aparecen en ella?
- ¿Cómo es su estado de ánimo?
- ¿Por qué creen que se encuentran felices?
- ¿Cómo imaginan que se llaman las dos niñas?
- ¿Por qué?

b. Continúe con la lectura del texto en voz alta y haga énfasis en lo que indican algunas señales paratextuales, como las variaciones tipográficas en el momento en que los personajes gritan fuertemente. Anímelos a explicar por qué allí se cambia el tamaño y forma de las letras; ¿qué indica ese cambio?, ¿cómo se debe leer esa parte?

c. Detenga la lectura para crear suspenso sobre este momento del relato. Indague:

- ¿A quién creen que están llamando las niñas?
- ¿Quién será Heufife?

Luego, prosiga la lectura y destaque el hecho de que el personaje Heufife es una estrella.

Actividad 2. Conexión con Ciencias Sociales y Artes Plásticas. Cometas, planetas y continentes

a. En esta parte del relato surgen diversos conceptos que deben ir aclarándose durante la lectura, como en el caso del cometa Halley. Indague los preconceptos que manejan los niños sobre los cometas.

- ¿Qué es un cometa?
- ¿Cómo es?
- ¿De dónde viene?
- ¿Cómo se forma?

b. Luego, amplíe o complemente la información explicando que los cometas son cuerpos celestes constituidos por hielo, polvo y rocas que orbitan alrededor del Sol. Explique que el cometa Halley es un cometa grande y brillante cuya órbita alrededor del Sol dura setenta y seis años en promedio. La última vez que el cometa nos visitó fue en 1986, y no pasará de nuevo cerca de la Tierra hasta el año 2062.

c. Comente con los estudiantes la expresión del texto: “Parece el décimo planeta del sistema solar” (p. 17):

- ¿A qué hace referencia?
- ¿Cuántos planetas conforman entonces el sistema solar?
- ¿Cuáles son?

Amplíe también la explicación que se hace sobre los continentes: ¿cuántos y cuáles son?

d. Proponga una actividad de creación artística en la que los estudiantes deberán dibujar en grupo un mural con lo que se describe en el texto: el firmamento, la estrella Heufife, el cometa que la visitó, la palmera rosada y el coco enorme. Esto les permitirá hacer una representación gráfica a partir de la representación mental que han ido elaborando durante la lectura.

e. Organice en el salón un taller de arte en el que cada estudiante dispondrá de diversos materiales para decorar el mural: escarcha, pinturas, marcadores, plastilina, entre otros. Este mural podrá decorar el salón durante las jornadas de lectura de esta obra.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje. Cartas van y vienen

a. Las niñas del relato buscan solución al problema de la desaparición de Heufife mediante una carta a Palmera Rosada. El texto de esa carta no aparece en el relato. Invítelos a escribir la carta como imaginan que la escribió Angie, haciendo la petición para que no desaparezca su amiga la estrella Heufife.

b. Oriéntelos en la escritura de la carta. Muéstreles ejemplos de cartas para que comprendan la estructura de las mismas. Recuérdeles que deben expresar las ideas en forma ordenada: lugar y fecha, saludo, cuerpo de la carta y despedida. Invítelos luego a socializar las cartas con el grupo y a pegarlas en el mural que crearon entre todos.

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Pida a los estudiantes que elaboren un friso con la secuencia en imágenes de los tres sucesos más importantes de este primer relato. Deben encontrar los tres momentos clave del relato, por ejemplo:

- Imagen 1: el conflicto del coco gigante que absorbe la luz de la estrella.
- Imagen 2: la solución que encuentran las niñas al escribir y enviar la carta en su avión “Mirage”.
- Imagen 3: el desenlace del coco gigante bajando de nube en nube hasta explotar en el océano creando islas pequeñas a su alrededor.

TALLER 3: AMIGOS DE AVENTURA (páginas 33 a 47)

Actividad 1. Conexión con Ciencias Sociales. Coralito

a. Antes de iniciar esta nueva historia, enseñe la portada del capítulo, en la que aparece el título y la ilustración del relato que sigue. Anime a los estudiantes a hacer predicciones según lo que observan.

- ¿Sobre qué creen que tratará este nuevo relato?
- ¿Quién será el personaje principal de esta historia?
- ¿En qué ambiente transcurrirán los hechos si el personaje es un velero?

b. Luego de generar expectativa sobre el texto, inicie la lectura. Esta vez brinde la oportunidad de que sean los estudiantes quienes lean en voz alta, de uno en uno. Recuérdeles estar atentos a la lectura para continuar cuando les toque su turno.

c. Detenga la lectura para relacionar la historia con las vivencias de los estudiantes. Por ejemplo, retome el momento donde se cuenta que el personaje nació en



Cartagena de Indias e indague quiénes conocen Cartagena, quiénes nacieron allá, dónde está ubicada, cómo es su clima y cuál océano la baña, entre otros aspectos. Puede mostrar la ubicación en un mapa de Colombia. Puede mostrarles el siguiente video sobre la independencia de esta ciudad: <http://bit.ly/2x5m-TIA>. Aclare los conceptos que los estudiantes desconozcan.

d. Aclare también la alusión que se hace a “la capital”. Explore cómo entienden los estudiantes el relato. Indague, por ejemplo:

- ¿A qué ciudad se refiere el personaje cuando dice: “El tiempo justo para realizar un viejo sueño: ir a la capital” (p. 34)?
- ¿Cuál es la capital de Colombia?
- ¿Dónde está ubicada?
- ¿La capital tiene mar?
- ¿Cómo podrá llegar el velero hasta ella?

Actividad 2. Conexión con Ética y valores y Ciencias Naturales. La amistad

a. Es importante destacar aspectos relevantes del relato, como el de los animales en cautiverio. Analice con ellos lo que expresan los delfines que han sido sacados de su hábitat natural y encerrados en piscinas para ser utilizados como atracciones turísticas. Pregúnteles si a ellos les gusta ir a zoológicos, pídeles que le den las razones. Luego, proyecte el siguiente video y vuelva a preguntarles lo mismo después de que lo vean: <http://bit.ly/2ydJS4m>. Cuénteles que solo en algunos casos, sobre todo para preservar alguna especie, los animales deben estar en centros de protección, y que los zoológicos no lo son. Puede ejemplificar lo anterior hablándoles sobre el Santuario del panda gigante en Sichuan, China, el cual cuenta con siete reservas naturales y nueve parques paisajísticos. Proyecte el video sobre el santuario y hágalos notar la diferencia de condiciones entre un zoológico y una reserva: <http://bit.ly/2xEZJMj>.

b. Invítelos a reflexionar y expresar sus opiniones y sentimientos sobre la amistad que se crea entre Coralito y los delfines. Analicen las actitudes que se observan entre los personajes: solidaridad, ayuda, compañía, amistad, alegría, valentía. Amplíe la reflexión sobre estos valores indagando:

- ¿En qué momento se observan cada uno de estos valores?
- ¿Cómo se ayudan mutuamente los delfines y el velero?
- ¿Qué enseñanza nos dan estos personajes?

Actividad 3. Conexión con Lenguaje. Así es mi ciudad

a. En esta parte del relato, el personaje hace una bonita descripción de su ciudad, de la que dice: “Es muy linda. Se llama Cartagena de Indias. Tiene una gran bahía a donde llegan barcos de todo el mundo. La gente es morena, bondadosa y muy alegre. Canta y baila siempre” (p. 42).

b. Proponga una actividad en la cual los estudiantes, siguiendo las pautas del relato, escriban una descripción de su ciudad. Anímelos a describir aspectos como la cultura, las costumbres, los lugares destacados, el clima, y todo aquello que merezca ser resaltado en cada ciudad. Pueden ilustrar su descripción con una imagen alusiva.

c. Al final, genere un espacio para que cada estudiante pase al frente y socialice su escrito y comente sobre su ciudad. Ayúdelos a pulir sus creaciones textuales y su expresión oral. Luego, podrán pegarlos en el mural del aula.

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Pida a los estudiantes que relacionen cada personaje con el hecho que le corresponde:

Intentó atacar a Coralito.	Melodía
Se ofreció como instructora de natación.	Coralito
Emprendió un viaje para conocer la capital.	Atila

TAREA

Pídeles a los estudiantes que traigan una caja de tamaño mediano sin una de las cuatro caras, además de papel maché azul oscuro o claro.

TALLER 4: APRENDER A NADAR (páginas 48 a 58)

Actividad 1. Retomar el suspenso

a. Antes de retomar la lectura, pídeles que recuerden el momento de suspenso en el que dejaron el relato en la sesión anterior. Anímelos a recordar la última escena de esa parte, en la que aparecen los tiburones para atacarlos. Indague lo que entendieron con preguntas precisas como:

- ¿Cuántos tiburones aparecieron en el ataque?
- ¿Quién los dirigía?
- ¿Quién organizó la estrategia de la defensa?
- ¿Qué frase usó papá delfín para iniciar la defensa?

b. Luego, continúe con la lectura y genere expectativa acerca del combate que va a ocurrir entre delfines y tiburones; puede turnar la lectura en voz alta entre los estudiantes. Anímelos a hacer predicciones sobre este hecho:

- ¿Cuál equipo creen que saldrá vencedor?
- ¿Qué podrá hacer Coralito para ayudarlos?

Actividad 2. CLAVE. Conexión con Ciencias Naturales

a. Invite a los estudiantes a comentar la estrategia que usaron los delfines para sacar de combate a los tiburones.

b. Para esto, puede explorar primero los conocimientos previos que tienen acerca de los delfines y los tiburones. Permítalos contar lo que saben sobre ellos. Muchos han visto tiburones en películas en las que los muestran como animales peligrosos y malvados. Aclare luego todas las ideas que surjan al respecto y amplíe la información con conceptos reales sobre estos ani-

males, es decir, defina qué es un tiburón y complementando mencionando características del mismo. Puede servirle del siguiente video sobre datos curiosos de esta especie: <http://bit.ly/2x205fl>.

c. Para complementar esta actividad, pueden consultar en Internet sobre la vida y características especiales de tiburones y delfines.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje, Artes Plásticas y Ciencias Naturales. Diálogos y personajes

a. Al final de este capítulo ocurren situaciones que merecen ser ampliadas y comentadas. Por ejemplo, la paciencia y dedicación de la delfín para enseñar a nadar y a sumergirse a Coralito. La valentía de Coralito al vencer sus miedos y arriesgarse a aprender algo nuevo. Anímelos a hacer comentarios sobre estas actitudes, relacionándolas con experiencias personales de los estudiantes. Indague por su experiencia cuando aprendieron a nadar; quién les enseñó y cuánto tiempo les tomó.

b. Al final de la historia aparece un nuevo personaje: la ballena borrachita, llamada Lucrecia. Comenten sobre este nuevo personaje:

- ¿Qué saben sobre las ballenas?
- ¿Son peces?
- ¿Son mamíferos?
- ¿De qué se alimentan?

c. Después, aclare las características de las ballenas e invite a los estudiantes a modelar en plastilina a los personajes de este relato: Atila, Melodía, los delfines y la ballena. Pídeles que forren las cajas que trajeron de sus casas con el papel azul para representar el agua del mar. Dígalos que organicen y decoren la caja como su fuera una pequeña parte del mar. Anímelos a interpretar la escena del combate usando sus figuras y dando voz y diálogos a los personajes.



EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Pida a los estudiantes que completen cada afirmación según lo que entendieron del texto:

1. Lucrecia, la ballena borrachita, ama el vino desde el día en que...
2. Lucrecia no es mala, solo asusta a los marineros para...

TAREA

Pídales a los estudiantes que escriban una breve historia, diferente a la del libro de Luis Darío Bernal, pero con los mismos personajes: Atila, Melodía, delfines y ballenas. Pueden agregarle nuevos personajes que la complementen. Recuérdeles ilustrar su cuento.

c. Continúe la lectura deteniéndose en aspectos que considere necesario aclarar o analizar, como el hecho de que las ballenas, a pesar de su gran tamaño, son animales tranquilos que se alimentan de peces y otros animales marinos. Aclare también que la ballena es un animal mamífero marino, que no es un pez, porque tiene orificios para respirar, son vivíparos, es decir, que el embrión se desarrolla dentro del vientre de la hembra; además de alimentarse de leche en la infancia, entre otras características.

d. Analice algunos términos que usa Melodía y que deben ser explicados para comprender el relato: marmoto, Tritón, perplejo, cetáceo. Pídales que los busquen en un diccionario para luego socializar las definiciones entre todos.

Actividad 2. Los animales marinos

a. Luego de leer sobre el plan para rescatar a mamá delfín de un centro de atracciones marinas y sobre la noticia de la muerte de la abuela delfín, plantee una actividad en la cual los estudiantes puedan relacionar este texto con otras historias o películas que conozcan en las que los personajes sean delfines o ballenas. Por ejemplo: *La gran aventura de Winter el delfín* (2010), *Liberen a Willy* (1993) o, incluso, *Buscando a Nemo* (2003).

b. Invítelos a encontrar los elementos en común que puedan existir entre los relatos, por ejemplo las características alegres y bondadosas de los delfines y ballenas, la amistad que son capaces de ofrecer estos animales, la ayuda y cooperación entre delfines y otras especies marinas, los sentimientos que se generan alrededor de estos animales, y la lucha por su supervivencia y respeto de su hábitat y forma de vida. Proyecte el siguiente video sobre la verdadera historia de la delfín Winter: <http://bit.ly/2x5OxVK>.

Actividad 3. Conexión con Sociales. El viaje de los delfines

a. Al finalizar el relato, los delfines acompañan a Coralito hacia su lugar, Cartagena, pero en realidad se habían desorientado y llegaron a Cuba. Indague lo que saben los estudiantes sobre este lugar:

- ¿Dónde queda?
- ¿Qué saben de esta isla?

b. Enseñe un mapa (<http://bit.ly/2y4bs35>) en el que se aprecie la distancia y recorrido que hicieron los delfines con Coralito desde Cartagena hasta Cuba.

c. Complemente la actividad mostrándoles imágenes propias de la cultura cubana. Pregúnteles qué similitudes creen que tiene dicha cultura con la nuestra y por qué. Amplíe conceptos como “el Caribe”, y cuénteles que la mayoría de culturas ubicadas allí, por más de que pertenezcan a distintos países, tiene ciertos elementos en común.

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido

Pida a los estudiantes que reflexionen en sus cuadernos sobre los siguientes aspectos tratados en el texto:

1. El respeto por la vida y el hábitat de los animales.
2. Las características propias de los delfines: ser sociales, vivir en grupos y cooperar entre sí para realizar actividades para su supervivencia.

TALLER 6: LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS (páginas 73 a 90)

Actividad 1. Predicciones y anticipaciones

a. Antes de iniciar la lectura del nuevo texto, enseñe a los estudiantes el título y la imagen que da inicio a este nuevo relato. Invítelos a escribir dos ideas que les surjan sobre el tema del texto a partir de la observación de la imagen y el título.

b. Anímelos a hacer predicciones, a elaborar hipótesis y expresar posibles situaciones del relato. Guíe el debate con preguntas como:

- ¿Quién creen que es Frasquito?
- ¿Cuál será su sueño de Navidad?
- ¿Cuál creen que puede ser el tema central de la historia?

- ¿Qué pueden decir del ascensor que se observa en la imagen?
- ¿Se parece a los que usan en la actualidad?
- ¿En qué es diferente?
- ¿Qué les indica la imagen del anciano en la puerta de ese viejo ascensor?

Actividad 2. Las nuevas tecnologías

a. Luego de leer las primeras páginas del relato en grupo, indague lo que creen los estudiantes sobre el hecho de que el protagonista de la historia sea el viejo ascensor.

b. Analice con ellos la comparación que se hace entre los nuevos ascensores y los ascensores mecánicos. Invítelos a opinar sobre las expresiones que se dicen de unos y otros:

- “En treinta años, su corazón, un potente y bien engrasado motor suizo, jamás falló” (p. 76).
- “En cambio, los colegas de Frasquito –tres orgullosos ascensores de cierre automático, controles electrónicos y velocidades de miedo– se dañaban a menudo” (p. 76).

c. Pídales comparar las nuevas tecnologías en otros aparatos como televisores, teléfonos, computadores, entre otros. ¿Qué ventajas tienen los modernos frente a los de antes? ¿En qué creen que eran mejores los antiguos? Pregúnteles por el correo electrónico y las cartas a mano, por los celulares con sus aplicaciones de información inmediata.

d. Anímelos a comentar el hecho que subyace en el contexto: los avances de la ciencia y la tecnología. Avances en los cuales es necesario que lo antiguo sea reemplazado por lo nuevo, por ser más práctico, eficiente, fácil y rápido de manejar, de usar y de fabricar. Indague cuál es su opinión frente al avance tecnológico y científico, bríndeles ejemplos de actualidad.

Actividad 3. CLAVE. Conexión con Lenguaje. Personificación

a. Explore la manera como están interpretando la historia. Pídales, por ejemplo, identificar las características propias de las personas que se observan en el personaje del ascensor: tiene sueño, tiene buena memoria, siente deseos de reírse, le duele el estómago, se entristece.



b. Cuénteles que precisamente atribuirle cualidades propias de los humanos a seres inanimados o a animales es una figura literaria que se llama personificación. Asígnele un objeto y un animal a cada estudiante y pídale que los personifiquen. Anímelos a pasar al frente y contarle al resto del grupo sobre sus personajes con cualidades humanas.

c. Invítelos a asignarle otras características humanas que imaginen que puede tener. Cada niño puede ir nombrando una, por ejemplo: “Yo me lo imagino divertido”, “Yo me lo imagino torpe”.

d. Al final, el autor recurre a un efecto poético en el cual hace desaparecer al personaje, que ya no es útil, y lo convierte en una especie de astro luminoso. Proponga a los estudiantes crear otro final para “Frasquito y su sueño de Navidad”. Puede ser, por ejemplo, que sea llevado a un museo científico donde es convertido en una atracción para que los niños puedan usarlo y entender su mecanismo. Anímelos a ser creativos en sus escritos y acompáñelos en la redacción de los mismos. Estos pueden ser ilustrados con la idea que les surgió a cada uno.

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Pida a los estudiantes que respondan en una hoja algunos interrogantes sobre el desarrollo de la historia que hayan podido pasar desapercibidos.

Por ejemplo:

- ¿Cuál fue la solución que encontraron para que Frasquito pudiera seguir funcionando?
- ¿Por qué a Frasquito esta solución no lo hizo feliz?
- ¿Qué era lo que más entristecía al viejo ascensor?
- ¿Cuál fue la idea que se le ocurrió para liberarse de su nueva vida?



DESPUÉS DE LEER

TALLER 7: LECTURA CRÍTICA. LA AVENTURA TERMINA

Actividad 1. Comprensión global

a. Solicite a los estudiantes que se organicen en grupos de tres integrantes. Dígales que en una hoja copien el siguiente cuadro y que lo solucionen a partir de la obra trabajada en los talleres anteriores.

Textos	Idea principal	Personajes
Kataplum plam pluff		
Coralito		
Frasquito y su sueño de Navidad		

b. Luego, pídeles socializar sus respuestas. Usted irá llenando el cuadro en el tablero a medida que los estudiantes aportan ideas.

Actividad 2. Conexión con Ética y valores. Reflexión sobre el contenido

a. Proponga a los estudiantes relacionar estos aspectos con los textos a los que les corresponden.

Amistad, colaboración y valor.	Coralito
Buscar solución a los problemas en lugar de resignarse.	Kataplum
Valoración del trabajo que realizan las personas y de los objetos que nos facilitan la vida.	Frasquito y su sueño de Navidad

b. Luego, pídeles que desarrollen cada uno de los aspectos. Dígales que deben indicar en qué parte o en qué personaje de la primera historia se refleja la amistad, y así con cada tema.

Actividad 3. Reflexión personal

Pídeles a los estudiantes que respondan las siguientes preguntas en su cuaderno. Luego brinde un espacio para que socialicen las respuestas de cada uno:

- ¿Qué destacarías de los personajes de la primera historia?
- ¿Qué harías para ayudar a las especies marinas para que no sean sacadas de su hábitat?
- ¿Qué propondrías para que los viejos aparatos puedan ser reutilizados de alguna forma?

TALLER 8: COMO PERIODISTAS

Actividad 1. CLAVE. Conexión con Lenguaje. Diseño de entrevista

a. Proponga a los estudiantes una actividad en la que diseñarán una entrevista que le harían al autor, basada en los temas que aborda el relato. Antes de iniciar, pregúnteles si saben lo que es una entrevista, quiénes la realiza y con qué fines. Aclare y amplíe la información del grupo.

b. Para esto, deberán primero conversar sobre los aspectos que más llamaron su atención de los relatos. Pídeles que los anoten en el cuaderno, a manera de lluvia de ideas. Una vez determinados estos aspectos, anímelos a pensar en las preguntas que le harían si pudieran estar frente al autor.

c. Pueden organizarse por grupos, y cada grupo desarrollará un aspecto y elaborará las preguntas correspondientes a este tema. Cada grupo podrá formular dos o tres preguntas que, aunque giran en torno al texto, pueden ampliar el tema hacia situaciones del contexto real. Por ejemplo:

- ¿Qué lo motivó a crear una historia sobre delfines?
- ¿Qué consejo les daría a los niños que leen este texto para enseñar a proteger a los animales marinos?

– ¿Conoce a alguna persona que le haya inspirado el personaje del viejo ascensorista “don Juan”?

– ¿Será que existe una estrella que cuida este planeta, como ocurre con Heufife?

d. La acción de formular preguntas requiere haber hecho una comprensión que va más allá de lo literal y que trasciende el texto. Esto permitirá al docente valorar el grado de comprensión que han hecho los estudiantes. Ayúdelos a organizar el texto de su entrevista.

Actividad 2. Revisión y corrección

a. Invítelos a compartir entre ellos las preguntas que escribieron y revisar los elementos propios de este tipo de texto:

- ¿Son claras y directas?
- ¿Son preguntas abiertas que permiten elaborar la respuesta?
- ¿Las preguntas se hacen de forma respetuosa?

b. Anímelos a revisar las sugerencias y observaciones. Ayúdelos a corregir y mejorar sus textos para la socialización.

Socialización

a. Invítelos a socializar frente a sus compañeros la entrevista que diseñó cada grupo.

b. Al final pueden sacar una conclusión general sobre los temas del relato y los mensajes que se pueden inferir en cada historia.

