

Libro:

**Uno está bien,
pero dos mejor**
de Louis Slobodkin



Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas: 8

En este relato los niños se sentirán identificados con los personajes, en aspectos como: los juegos, la risa, las travesuras y los amigos. Podrán recordar sus vivencias, relacionar la historia con sus experiencias; además de reflexionar sobre la importancia de compartir los momentos de juego, pero también, el cariño, la amistad y la alegría.

Durante el desarrollo del taller se podrán trabajar diferentes actividades de comprensión lectora, desarrolladas desde la lúdica, la expresión corporal y la expresión artística; tales como: dibujo, modelado de figuras, juegos y representaciones entre otros.

Integración de áreas:

- 1. Ciencias Sociales:** Los amigos
- 2. Ciencias Naturales:** El mar
- 3. Ética y valores:** La amistad, la solidaridad, el cariño.
- 4. Lenguaje:** Producción gráfica, expresión oral, lectura e interpretación de imágenes.

ANTES DE LEER

TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad 1. Las pistas del libro.

a. Invite a los niños a observar la portada. Anímelos a imaginar posibles situaciones de la historia a partir de la imagen. Pueden crear todo un relato con base en la imagen.

b. Anímelos a explorar aspectos que, aunque no están implícitos, ellos puedan inferir, sobre la escena que se desarrolla en la portada. Ejemplo:

- ¿Qué está ocurriendo en ese momento?
- ¿Qué relación creen que existe entre los niños, serán amigos, hermanos?
- ¿En qué lugar se encuentran? ¿Estarán solos? ¿Quién los acompañó a ese lugar?

c. Luego léales el título y explore las interpretaciones que hacen de su significado.

- ¿Qué quiere decir la expresión: “Uno está bien”?
- ¿Por qué se dice que “dos es mejor”?
- ¿Para qué actividades creen que dos es mejor?
- ¿En qué actividades prefieren estar solos?

Actividad 2. El tema.

Coménteles que este texto nos muestra la importancia de tener con quien compartir los juegos, la risa, las historias divertidas y los momentos importantes de la vida.

Actividad 3. Contextualización.

Aproveche para explorar lo que cuentan los niños sobre la relación con sus amigos. Indague algunos aspectos como:

- ¿Con quién comparten los juegos?
- ¿Quiénes son sus amigos?
- ¿Qué actividades realizan con ellos?

TALLER 2: MIS AMIGOS Y MIS JUEGOS (páginas 3 a 11)

Actividad 1. Lectura de imágenes y análisis de situaciones.

a. Antes de iniciar la lectura del texto, anime a los niños a interpretar la situación que se muestra en la portada interna, y, que da inicio al cuento (páginas 6 y 7). Permítales explorar las imágenes, observar los gestos e inferir la situación que se muestra.

b. Anímelos a aventurarse en la historia, elaborando hipótesis sobre lo que observan. Esto les permitirá comprender que las imágenes por sí solas, sin ayuda de palabras, pueden narrar muchas historias. Oriente la observación y el análisis con preguntas como:

- ¿Qué creen que estaba ocurriendo en la primera imagen, antes de que llegara la niña?
- ¿Qué imaginan que le está diciendo la niña al niño? ¿Qué suponen que le respondería?
- ¿Qué sentimientos, emociones y acciones, se expresan en la imagen de la siguiente página?
- ¿Por qué estarán riendo los niños?

c. Hágalos notar otros aspectos como: el nombre del autor, el nombre de la traductora y lo que significa cada uno en el texto. Anímelos también a interpretar la dedicatoria.

Actividad 2. Mis amigos y mis juegos. Conexión con Ciencias Sociales.

a. Inicie la lectura y permita que los niños vayan interpretando en cada situación, la idea central del texto: de que, en compañía, todo se disfruta mejor. Pídales que expliquen, por ejemplo, en el caso del balancín, por qué uno solo no puede balancearse. A propósito de esto, anímelos a recordar otros juegos que se juegan en pareja y si conocen algunos que se pueden jugar con solo un jugador.

b. Aproveche para ampliar el tema de los grupos sociales en los que se desenvuelven los niños. Indague aspectos como:

- ¿Quiénes conforman su grupo de amigos del colegio?



- Además de los amigos del colegio, ¿tienen otro grupo de amigos? ¿Cuáles?
- ¿Qué actividades comparten con los amigos del colegio, y cuáles con los amigos del barrio, o del conjunto, o del equipo al que pertenezcan?

Actividad 3. Cartas que vienen y van. Expresión gráfica y escrita. Conexión con Artes y Lenguaje.

a. A propósito de la carta que “uno escribe y el otro lee”, explore cómo lo interpretan los niños. Aclare que las cartas que escribimos, por lo general van dirigidas a alguien. Pregunte:

- ¿A quién te gustaría escribirle una carta?
- ¿Por qué escogiste a ese amigo, o a esa persona?
- ¿Qué querrías expresarle en tu carta?

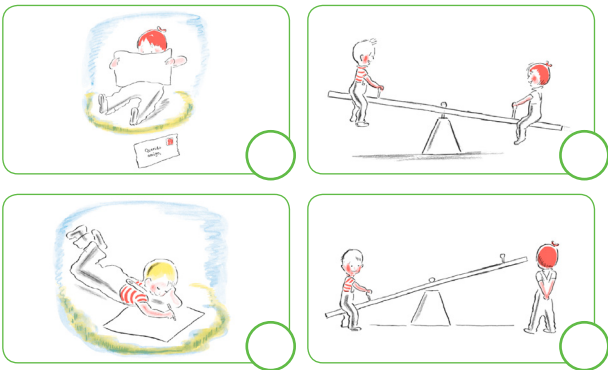
b. Luego invítelos a escribir la carta. Indíqueles que, así como han hecho una lectura de imágenes, y han interpretado a través de ellas, las situaciones; también, pueden expresar su mensaje con imágenes; y si desean, pueden agregar algunas palabras.

c. Anímelos a dibujar “el sello para que llegue”, del que habla el texto, y aclare esta idea. Pueden usar distintas técnicas en la elaboración de sus cartas, tales como: pintura con vinilos, recortes, pintura con tiza de colores mojada, o, dibujo con lápices de colores.

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Pida a los niños ordenar la secuencia de esta parte del relato.



TALLER 3: EXPRESO EMOCIONES (páginas 12 a 15)

Actividad 1. Reconstrucción y continuación de la lectura.

a. Antes de retomar la lectura propicie un espacio para que los niños comenten las situaciones que se han presentado hasta ahora en la historia.

b. Invítelos a comentar los momentos del relato en los que se expresan sensaciones de felicidad, amistad, compañía.

Actividad 2. Interpretación de imágenes y significados.

a. Continúe con la lectura del texto, enseñando únicamente la imagen de la página 12. Invítelos a observar con atención la imagen. Indague lo que interpretan que está ocurriendo.

- ¿Qué está haciendo el niño?
- ¿Por qué tiene dificultad para realizar esa actividad?
- ¿Qué puede hacer para lograrlo más fácilmente?

b. Luego, enseñe la imagen de la página 13, y lea el texto en voz alta. Comente la importancia del apoyo y ayuda entre amigos.

c. Anímelos a recordar situaciones o momentos en los que han necesitado la ayuda de un amigo, para realizar una actividad determinada.

Actividad 3. Expresión emociones. Desarrollo emocional. Expresión corporal.

a. Continúe la lectura destacando las expresiones corporales y los gestos en cada situación. Hágales notar las expresiones de aburrimiento, soledad, tristeza, de la imagen en la página 14; en contraste, con las de alegría, diversión y disfrute, de la página 15.

b. Después de leer el texto y analizar las imágenes y lo que expresan, invítelos a comentar las cosas que los hacen felices, y las que les producen aburrimiento o tristeza. Por ejemplo:

- Comer helado en un día soleado, me hace muy feliz
- Ir al médico me produce aburrimiento

c. Proponga una actividad en la que los niños expresen con sus gestos y su cuerpo las cosas que los alegran, enfadan, aburren, entristecen. Anímelos a imaginar la situación, y a expresar la emoción que les produce.

EVALUACIÓN LECTORA:

interpretación

Proponga un juego en el que los niños asocian el tema del cuento, con situaciones reales. Usted inicia el juego diciendo, una frase relativa al tema, y los niños deberán responder con la frase que completa la idea; por ejemplo, usted dice:

- “Para lanzar la pelota, uno está bien, pero para...”; y ellos responderían: “atraparla, dos es mejor”.
- Para trotar como caballito, uno está bien, pero para...
- Para hacer carreras, uno está bien, pero para...

Piense en actividades que sean más divertidas en parejas, para que ellos las completen.

TALLER 4: DE VIAJE POR EL MUNDO (páginas 16 a 21)

Actividad 1. Recuperación de la información y continuación de la lectura.

a. Antes de continuar la lectura, invite a los niños a recordar los juegos y actividades que han compartido los personajes del relato, hasta este momento.

b. Continúe la lectura invitando primero a explorar las imágenes de las páginas 16 y 17. Anímelos a interpretar lo que está sucediendo en cada una. Indague lo que entienden a través de preguntas como:

- ¿A qué juegan los niños?

- ¿Qué dificultad descubre el niño? ¿Por qué no puede remar?
- ¿Qué hace falta en el bote para avanzar?

Actividad 2. CLAVE. De viaje por el mundo. Conexión con Ciencias Naturales.

a. Anímelos ahora, a leer en parejas, lo que dice en el texto. Ayúdelos a comprenderlo y a ampliar la información sobre el tema. Oriente la comprensión, con preguntas como:

- ¿Por qué un solo remo no hace avanzar el bote, pero dos sí lo pueden lograr?
- ¿Cuál es la función de los remos en un bote?
- ¿Quiénes han ido al mar? ¿Quiénes se han subido a algún bote, lancha o barco?
- ¿Cómo funcionan en el mar estos medios de transporte? ¿Cómo es el mar?

b. Enséñeles las imágenes de las páginas 18 y 19. Hágales notar lo que cuentan esas imágenes. Analice con ellos, el hecho, de que los niños de la historia, están recorriendo el mundo en su bote, y en su recorrido, ven muchas cosas maravillosas. Explore lo que entienden:

- ¿Si la imagen del mar es un círculo grande, eso quiere decir que los niños están...?
- Al dar la vuelta al mundo, ¿qué lugares y objetos van descubriendo los niños en su recorrido?
- ¿Por cuáles países han pasado? ¿Qué pistas les muestran los lugares por los que han pasado los niños?

c. Aclare las imágenes y su simbolismo, si no ha sido comprendido por los niños: la torre Eiffel, indica que pasaron por París, la estatua de la libertad, indica que pasaron por EEUU, los techos con pagodas, indican que pasaron por China.

Actividad 3. Juegos de roles. Conexión con Ciencias Sociales.

a. Continúe la lectura, dando la oportunidad a los niños de explorar la imagen de la página 20, y hacer inferencias sobre ella. Explore lo que entienden, con algunas preguntas:



• ¿A qué quiere jugar el niño? ¿Por qué no ha podido realizar el juego?

• En la siguiente página, ¿quién hace de comprador y quién es el vendedor?

b. A propósito del juego de “la tienda”, que desarrollan los personajes del cuento, explore el tema de los juegos de roles. Indague cuáles prefieren los niños, cómo los juegan.

c. Al final de la sesión de lectura, pueden recrear el juego de la tienda, en el que, unos serán vendedores, y otros, realizarán las compras.

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

• Anímelos a dibujar un lugar del mundo que les gustaría conocer. Pueden hacerlo como un cuadro, en un octavo de cartulina, y usar los materiales que deseen: escarcha, pinturas, arena, recortes de revistas, entre otros.

• Al final expondrán su cuadro y contarán por qué desean conocer ese lugar.

TALLER 5: JUGANDO, JUGANDO (páginas 22 a 27)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura.

Antes de retomar la lectura organice un espacio de recuperación de momentos claves del relato. Proponga una actividad en la que usted inicia la idea y ellos recuerdan cómo termina, ejemplo:

- Para una carta, uno la escribe y...
- Para sacar el carro, uno empujará, y...
- Columpiarse solo es muy aburrido, si viene un amigo...
- Solito en el bote muy lejos no irás, pero si son dos...

Actividad 2. CLAVE. Jugando, jugando. Conexión con Expresión oral y Expresión corporal.

a. Continúe la lectura desde la página 22, dando espacio para la observación, las preguntas y la elaboración de hipótesis.

b. A medida que avancen en la lectura, explore los conocimientos que tienen los niños de los juegos que se mencionan en el texto, con preguntas como:

• ¿A qué juegan los niños en la página 22? ¿Qué elementos se usan para este juego?

• ¿Saben cómo se juega? ¿Será posible jugarlo solo? ¿Por qué?

• En las páginas 24 y 25, ¿a qué juegan los niños? ¿En qué consiste el juego de “la lleva”?

• ¿Lo puede jugar un solo jugador? ¿Por qué?

• ¿Cuáles son las reglas de este juego? ¿Cuándo se pierde?

• Si juegas solo a las escondidas, como se muestra en la página 26, ¿qué ocurrirá?

• ¿En qué consiste el juego de “las escondidas”?

c. Después de explorar todos los juegos que realizan los personajes, anime a los niños a seleccionar uno de ellos, el que más les guste. Invítelos a salir a un espacio al aire libre para jugarlo. Al regreso anímelos a comentar:

• ¿Cómo se sintieron durante el juego?

• ¿Qué sentimientos y emociones les produce el juego?

• ¿El juego que eligieron se podría jugar con un solo jugador?

Actividad 3. Juguemos con las rimas. Conexión con Lenguaje.

a. En esta parte de la lectura, es importante hacer notar a los niños la sonoridad de los textos escritos, destacando las palabras que forman rimas.

b. Léales nuevamente los textos y pídale que presten atención a las palabras que suenan parecido. Invítelos a levantar la mano cuando descubran parejas de palabras que suenan parecido, y a decirlas en voz alta. Haga énfasis en algunos textos como:



- Uno **empujará**, otro **jalará**, y tras el **afán**, llenarlo podrán.
- Columpiarse solo es muy **aburrido**, si viene un amigo es más **divertido**.
- Jugar a la tienda estando uno solo no **funcionará**. ¿Quién te **comprará**?

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Invítelos a continuar encontrando en el texto, palabras que suenen parecido. Se pueden organizar por parejas, y a medida que vayan encontrando las palabras, levantarán la mano y las leerán. Aunque todavía no lean fluidamente, podrán identificar las letras de las palabras que terminan parecido.

TALLER 6: CONTANDO Y JUGANDO (Páginas 28 a 31)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura.

- Proponga a los niños una actividad que les permita representar lo que más les ha gustado hasta el momento.
- Invítelos a modelar en plastilina, los momentos más divertidos del relato, hasta esta parte.
- Luego mostrarán sus figuras y explicarán el momento que está representado. De esta forma irán reconstruyendo el relato, antes de continuar la lectura.
- Luego pueden continuar la lectura donde la dejaron.

Actividad 2. CLAVE. Pocos, muchos. Conexión con Pensamiento lógico matemático.

En esta parte del texto, los juegos ya no son únicamente entre dos; ahora, aparecen más jugadores en la historia.

Continúe la lectura haciendo notar a los niños este hecho. Enseñe la imagen de la página 28 y pregunte:

- ¿Cuántos niños hay?
- ¿Qué propone el texto para “inventar muchos más juegos”?
- Pídale que cuenten luego, ¿cuántos niños aparecen en la página 29?
- ¿Cuántos se le unieron al niño que estaba solo en la página anterior?
- ¿Con todos los niños que hay ahora, qué juegos se les ocurren, que podrían jugar?

Actividad 3. Contando y Jugando. Conexión con Pensamiento lógico matemático.

- En la doble página final (30 y 31) aparece una gran ronda de niños. Esta imagen permitirá desarrollar muchas y diversas actividades como: observación, discriminación, ubicación, clasificación, conteo, agrupación; entre otras.
- Invítelos a observar en detalle la imagen. Anímelos a contar uno a uno, el total de niños que hay en la ronda. Indague:

- ¿Dónde se encuentra ahora, el niño que estaba solo en la página 28?
- ¿Cuántos niños se le unieron? ¿Cuántos son niñas, y cuántos son niños?
- ¿Cuántos tienen sombrero rojo? ¿Cuántos tienen sombrero azul? ¿Cuántos tienen sombrero verde?
- ¿Cuántos niños hay a la izquierda de la ronda? ¿Cuántos hay a la derecha? ¿En cuál lado hay más niños?

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido

Invite a los niños a dar su opinión sobre algunos aspectos que se pueden concluir de la historia.

- ¿Por qué son importantes los amigos?
- ¿Por qué es necesario aprender a compartir no solo los juegos; sino también, la amistad, el cariño y la compañía?
- ¿Qué les enseñaron los personajes de esta historia?

La idea central de esta historia es

- a. Que hay muchas formas de jugar.
- b. Que cuando se hacen las cosas entre varios, es más divertido.
- c. Que hay que aprender muchos juegos.

El elemento que más se destaca en la historia es:

- a. El mar
- b. Las cartas
- c. Los juegos

DESPUÉS DE LEER TALLER 7: LECTURA CRÍTICA

Para desarrollar el espíritu crítico de los niños, se proponen actividades que les permitan valorar el libro que han leído.

Actividad 1. Comprensión global.

- a. Pida a los niños que seleccionen de las siguientes opciones la que consideren correcta según la historia leída.
- b. Usted puede escribir las opciones en el tablero, y los niños elegirán la que consideren correcta.

Actividad 2. Reflexión sobre el contenido. Relación del texto con su experiencia.

- a. Invítelos a reflexionar sobre algunos aspectos del texto, que se pueden relacionar con su cotidianidad.
- b. Léales en voz alta cada opción, e indíqueles que dibujen la respuesta para cada caso.
 - Cuando estoy solo y quiero jugar, lo que hago es...
 - Cuando mis amigos proponen un juego que no me gusta entonces...
 - Cuando quiero participar en un juego, y ya está el equipo completo yo...
- c. Anímelos a presentar sus dibujos y explicar lo que representa cada uno.

Actividad 3: Reflexión personal.

Pida a los niños que escojan estos tres elementos del texto.

- La imagen que expresa más felicidad
- El juego que les pareció más divertido
- El texto más sonoro y bonito



DESPUÉS DE LEER

TALLER 8: PRODUCCIÓN TEXTUAL GRÁFICA

Actividad 1. Producción de texto a partir de imágenes.

a. Proponga a los niños una actividad que les permita resumir los momentos del texto, de forma gráfica.

b. Invítelos a realizar un friso, en el que presentarán la secuencia de los juegos que realizaron los personajes.

c. Deberán dibujar en orden, en cada cara del friso:

- El juego del balancín
- El juego con el carro
- El juego en el columpio
- El juego en el bote
- El juego de béisbol
- El juego de las escondidas

d. Organice un taller artístico, en el que puedan disponer del espacio y los materiales para la elaboración de sus frisos. Pueden usar diversos materiales como: palitos, papel de colores, pinturas, escarcha, lana, entre otros.

e. Indíqueles que debajo de la imagen, escriban la palabra que identifica cada juego, ejemplo: **bote - balancín - carro - columpio.**

Actividad 2. Revisión y corrección.

a. Una vez finalizado el proceso de creación, pídeles que revisen sus trabajos en aspectos como:

- El coloreado
- La escritura
- La decoración del friso

b. Anímelos a corregir y mejorar lo que crean que pueda ser mejorado.

Actividad 3: Socialización.

a. Una vez finalizados los trabajos, los niños contarán a través del friso, lo que resumieron de la historia.

b. Invítelos a pasar al frente y mostrar sus frisos mientras narran lo que ocurre en cada imagen.

c. Al final pueden exponer sus frisos en una cartelera en el aula, a la que pueden titular:

“Uno está bien, pero dos mejor”

