

Libro:

Monstruo Comepalmeras

de Dipacho

Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas:



Presentación: La lectura de este cuento será un pretexto para abordar de forma divertida algunos aspectos relacionados con la cotidianidad de los estudiantes, como sus miedos y los monstruos de su imaginación. También se podrán trabajar sus preferencias y gustos en materia de alimentación, sus hábitos y rutinas diarias. Será una oportunidad para relacionar las situaciones del personaje con su propio contexto y elaborar dibujos, modelado de figuras, *collage* y pintura, entre otras actividades.

Integración de áreas:

- 1. Ciencias Naturales:** Las plantas. Los alimentos. El sistema digestivo.
- 2. Lenguaje:** Lectura de imágenes. Producción gráfica. Producción escrita.
- 3. Artes Plásticas:** Dibujo y modelado.
- 4. Ética y valores:** Autoestima.

ANTES DE LEER

TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad 1. Las pistas del libro

a. Antes de iniciar la lectura del texto, oriente la observación hacia los detalles de la portada del libro. Haga énfasis en lo que transmiten los colores y formas del lugar. Guíe la observación para que los estudiantes planteen inferencias sobre el lugar donde se desarrollará la historia. Puede formular preguntas como:

- ¿Qué lugar es?
- ¿Dónde se encuentra el monstruo?
- ¿Cómo es?

b. Luego, lea el título y animelos a aventurarse a seguir haciendo predicciones. Puede iniciar formulando las siguientes preguntas:

- ¿Sobre qué creen que va a tratar la historia?
- ¿Por qué creen que al monstruo le gustan las palmeras?
- ¿Cómo son las palmeras?
- ¿Dónde han visto palmeras?

Actividad 2. El tema

a. Anime a los estudiantes a expresar algunas de las cosas que les causan temor. Invítelos a hablar sobre lo que imaginan de los monstruos. Por ejemplo: ¿Qué son? ¿Dónde habitan? ¿Cómo lucen?

b. Explíqueles que van a conocer a un monstruo muy particular que hará cosas que los sorprenderán y los divertirán. Pregúnteles si creen que los monstruos pueden ser buenos y por qué.

Actividad 3. Contextualización. Conexión con Artes Plásticas

a. Organice una actividad en la que los estudiantes deban dibujar o modelar un monstruo que los acompañará durante el desarrollo de los talleres de lectura. Bríndeles los materiales necesarios para la creación de su monstruo, y recuérdelos que no deben seguir ningún modelo para diseñar su monstruo, pues la idea es que lo hagan tal cual se lo imaginan.

b. Luego de que cada estudiante haya creado su propio monstruo, pídale que le asignen algunas características;

puede ser un monstruo cariñoso, gracioso o miedoso. Este monstruo podrá interactuar y dialogar con el monstruo del texto.

TALLER 2: MONSTRUOS DIVERTIDOS (páginas 5 a 10)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Lectura e interpretación de imágenes

a. Al ser este un libro con poco texto, se recomienda hacer énfasis y trabajar en la lectura de imágenes. Antes de iniciar la lectura, invítelos a observar la imagen a doble página con la que empieza la historia, y a interpretar su mensaje. Puede formular las siguientes preguntas:

- ¿Qué lugar se observa?
- ¿Dónde quedará este lugar?
- ¿Dónde está escondido el monstruo? ¿Por qué?

Actividad 2. Conexión con Ciencias Naturales. ¡GRRRRR!

a. Inicie la lectura y haga énfasis en el sonido que hace el monstruo: “GRRRRR”. Invite a los estudiantes a imitar el sonido del monstruo, para ver quién lo hace más terrorífico.

b. Luego, continúe la lectura y destaque la variedad de palmeras y sus distintos colores, que se observan en la ilustración. Invítelos a contarlas y a clasificarlas por colores. Pregunte:

- ¿Cuántas son verdes?
- ¿Cuántas amarillas?
- ¿Cuántas de color anaranjado?

c. Animelos a imaginar qué sabor podrían tener las palmeras de acuerdo con su color. Por ejemplo, las verdes podrían saber a limón, las amarillas a piña o banano, entre otros.

d. Pregúnteles con qué clase de clima relacionan las palmeras, si las han visto en clima frío o cerca al mar.

Actividad 3. CLAVE. Conexión con Artes Plásticas. Desarrollo emocional. Jugar con los miedos

a. Proponga una actividad en la que los estudiantes dibujen monstruos o situaciones que les causen miedo. Puede ser en una hoja o en un octavo de cartulina.

b. Animelos a expresar con tranquilidad todas las situaciones o personajes que los atemorizan. Hablar de ello les ayudará a reflexionar sobre el origen de los miedos; así podrán racionalizar la situación y dar comienzo a la superación de sus temores.

c. Explore las razones de los miedos que hayan expresado los estudiantes, así como la forma mediante la cual los resuelven. Indague, por ejemplo:

- ¿Por qué te asusta la oscuridad?
- ¿Qué crees que cambia cuando está oscuro?
- ¿Crees que existen los monstruos?
- ¿Qué crees que te pueden hacer?
- ¿Qué haces cuando sientes miedo?

d. Luego, pídale que dibujen los monstruos que les causan temor. Animelos a dibujarlos y decorarlos de forma creativa y graciosa; pueden utilizar los materiales que tengan a la mano, como marcadores, colores, pinturas, escarcha y fomi, entre otros. También podrán asignarle un nombre y una característica al monstruo: puede ser travieso, gracioso, miedoso, torpe o sucio. Esto les permitirá jugar con sus miedos y restarles importancia.

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido

Pida a los estudiantes que socialicen con el grupo los monstruos que crearon y que expliquen sus características. Luego, animelos a confrontarlos con sus miedos, es decir, a reflexionar si realmente creen que esos personajes que elaboraron pueden hacerles daño. Al final podrán crear un *collage* con todos los monstruos para decorar el salón.

TALLER 3: ¿QUÉ COMEN LOS MONSTRUOS? (páginas 11 a 16)

Actividad 1. Conexión con Ciencias Naturales. Reconstrucción de la lectura. ¡Las devora!

a. Después de observar todas las palmeras que el monstruo va arrasando y devorando, analice con el grupo la

situación. Animelos a reflexionar sobre el daño que está haciendo el monstruo a la naturaleza. Puede preguntarles por qué creen que es malo que no deje ninguna palmera, y qué podría causar tal hecho en el medio ambiente.

b. Pídale observar con atención la imagen de las páginas 12 y 13, y describir el paisaje que ha dejado el monstruo a su paso.

c. Destaque la importancia de las palmeras en la biodiversidad y como un importante recurso para los seres vivos. Explique que de ellas se obtienen múltiples recursos para la alimentación y la industria; entre ellos, frutos como el coco, aceite de palma, semillas y fibras para fabricar objetos artesanales. Además las palmeras refrescan el ambiente, dan sombra a animales, seres humanos y a otras plantas.

Actividad 2. Un menú para monstruos

a. Invite a los estudiantes a pensar en otras posibilidades de alimentación para el Monstruo Comepalmeras, de manera que no siga acabando los recursos naturales. Pídale que se organicen en grupos de tres personas y que imaginen qué más se le podría ofrecer al monstruo para que dejara de comer palmeras.

b. Continúe la actividad de exploración de ideas sobre lo que los estudiantes creen que puede comer un monstruo. Usted puede sugerir algunas opciones para iniciar el debate. Por ejemplo:

- Un monstruo puede comer granizo y piedras.
- Un monstruo puede comer ramas y hojas secas.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje y Artes Plásticas. Recetario monstruoso

a. Después de explorar varias posibilidades de alimentos para monstruos, invítelos a organizar, en los mismos grupos de la actividad anterior, un cuadernillo de recetas creativas (pueden ser tres) de comida para monstruos.

b. Para finalizar la actividad, léales el poema “Qué comen los monstruos” de Javi i César y luego animelos a aprenderlo entre todos.

Qué comen los monstruos

Para el desayuno
de los más golosos:
refresco de arañas
con dulce de coco



y un emparedado de insectos melosos. A media mañana, lombrices por kilos con mocos de rana pimienta y pepino.

Después, a las doce, para el gran almuerzo, lenguas de serpiente con mucho aderezo, sesos de gusano, bigotes de puerco y una calavera de un zancudo muerto.

Tomado de: <http://bit.ly/2sXYuSH>.

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Pida a los estudiantes completar cada enunciado de acuerdo a lo que ellos creen.

1. Los monstruos no son personajes reales, sino que son...
2. Los cuentos sobre monstruos ayuda a que los niños...
3. Mi monstruo favorito es...

b. Cuénteles que a lo largo de la lectura encontrarán algunas señales paratextuales, como la tipografía. Observarán cambios en el tipo, tamaño y disposición de las letras.

c. Destaque estos aspectos y lo que significan. Explore cómo los interpretan los estudiantes. Puede preguntar:

- ¿Por qué se ven así de grandes las letras?
- ¿Qué puede indicar el aumento o la disminución de las letras?
- ¿Cómo imaginan que se deben leer estas letras?
- ¿Qué relación tiene el texto con la imagen?
- ¿Qué significado le aporta la imagen al texto?

d. Anímelos a observar otras señales que están implícitas en la imagen y que enriquecen el significado y la lectura de la obra. Pregunte, por ejemplo:

- ¿En dónde se desarrollan los hechos?
- ¿Qué clima hay en el lugar? ¿Parece frío o caliente?
- ¿El monstruo es de mayor o menor tamaño que las palmeras?

Actividad 2. CLAVE. Conexión con Lenguaje. Los gruñidos de los monstruos

a. Indíqueles a los estudiantes que, durante la lectura, deben hacer los sonidos que hace el monstruo para asustar, comer y tragar. Así:

- GRRRRR
- ÑAAAAMMM
- AGHHH

b. Luego, proponga una actividad de sonidos onomatopéyicos de monstruos. Explíqueles cómo crear una onomatopeya. Puede valerse de varios ejemplos para aclarar la actividad, como los sonidos que crean los animales al comunicarse.

c. Pida a los estudiantes que creen un sonido propio para su monstruo, usando los que elaboraron en el primer taller.

d. Al final, invítelos a presentar su monstruo con el sonido característico que crearon para él.

TALLER 4: SEÑALES PARATEXTUALES (páginas 17 a 20)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Reconstrucción de la lectura

a. Antes de iniciar el taller, realice un ejercicio de recuperación de la información trabajada hasta el momento. Pídales que recuerden lo que han trabajado hasta ahora. Luego invítelos a describir al monstruo de la historia, a contar lo que más le gusta hacer y a relacionarlo con las actividades que han realizado, con base en el cuento.

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Esta parte de la lectura se deja en suspenso una idea para el próximo taller: “Pero lo que más le gusta...”. Invite a los estudiantes a imaginar cómo continúa el relato. Anímelos a responder la siguiente pregunta: ¿Qué será lo que más le gusta al monstruo?

TALLER 5: CUESTIÓN DE DIGESTIÓN (páginas 21 a 26)

Actividad 1. ¿Qué será lo que más le gusta al monstruo?

a. Inicie retomando la actividad de predicción y anticipación con la que finalizaron el taller anterior. Escuche todas las ideas que se les ocurrieron sobre la pregunta: ¿Qué será lo que más le gusta al monstruo?

b. Escriba algunas de las ideas que dieron los estudiantes y genere un espacio para que todos opinen sobre las predicciones de sus compañeros, para después confrontarlas con la historia.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. El poder de la ilustración

a. Continúe la lectura de la historia, la cual está contada a través de las imágenes. Invítelos a interpretar lo que quiere comunicarnos el autor a través de cada ilustración. Para esto puede ayudarlos con preguntas como:

- ¿A dónde está entrando el monstruo?
- ¿Cómo identificaron el lugar?
- ¿Qué imaginan que quiere hacer en ese lugar?
- ¿Qué indica el “humo” que sale del baño?

b. Luego de analizar e interpretar las imágenes, deténgase en la expresión: “Es cuando las palmeras dejan de ser palmeras”. Explore las ideas que les surgen a los estudiantes sobre esta expresión. Formule las siguientes preguntas:

- Si ya no son palmeras, ¿en qué se convirtieron después de comerlas?

– ¿Qué pasa con los alimentos que comemos? ¿Qué proceso siguen?

c. Una vez el grupo haya comprendido en qué se convirtieron las palmeras, esta situación les parecerá graciosa y será un momento divertido. Aproveche para explicar de forma sencilla el proceso digestivo de los alimentos, y resalte la importancia del proceso de excreción de los desechos sobrantes de la digestión.

d. Ayúdelos a comprender que es un proceso normal en seres humanos y animales, que no hay nada de qué avergonzarse.

Actividad 3. CLAVE. Conexión con Ciencias Naturales. La digestión de los monstruos

a. Destaque el hecho de que si el monstruo solo come palmeras, sus desechos serán desechos de origen vegetal, que pueden usarse como abono para nutrir el suelo. Explique que los desechos de algunos animales son usados en la agricultura, como el estiércol. Mencíóneles que algunos desechos de animales son utilizados para que la vegetación crezca.

b. Dígalos que dibujarán la digestión de los monstruos de acuerdo con lo que comen. Para esto deberán dibujar algunos monstruos y su alimento favorito.

c. Luego, dibujarán sus desechos de acuerdo con el alimento que ingieren. Por ejemplo, si el monstruo solo come papel, ¿cómo serán sus desechos? Si solo come madera, ¿cómo serán sus desechos?

d. Al final, pídale que socialicen sus trabajos con el grupo.

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Pídales que expliquen cada uno de los siguientes aspectos:

Lo más divertido de esta parte del relato	Lo que aprendí de la digestión	Lo que más le gusta a Monstruo Comepalmeras



TALLER 6: LO MEJOR DE MÍ (páginas 27 a 34)

Actividad 1. Predicción y anticipación

- a.** Luego de recordar los hechos clave del taller anterior, reflexione con el grupo sobre lo que imaginan que va a hacer el monstruo con todos esos desechos que reunió.
- b.** Permita que exploren algunas posibilidades, ya sean graciosas o absurdas.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Análisis de situaciones

- a.** Invítelos a observar durante algunos minutos, y en silencio, la imagen a doble página de las páginas 27 y 28 (los monstruos comprándole los desechos a Monstruo Comepalmeras).
- b.** Luego, animelos a comentar cómo la interpretan. Explore sus ideas con preguntas como:
- ¿Qué están haciendo todos los monstruos que aparecen en la ilustración?
 - ¿Por qué creen que quieren comprar los desechos?
 - ¿Por qué el Monstruo Comepalmeras cree que sus desechos son valiosos?

- c.** Aproveche esta situación para comentarles que algunos animales se alimentan del estiércol de otros animales. Puede reforzar la actividad proyectando algunas imágenes de estos animales.

Actividad 3. CLAVE. Conexión con Ética y valores. ¿Qué es lo mejor de mí?

- a.** Reflexione con los estudiantes sobre el hecho de que el monstruo se considera tan importante que valora hasta sus desechos orgánicos producto de su proceso digestivo.
- b.** Analice también el hecho de que, a pesar de ser monstruo, grande y extraño, él se siente bien siendo como es y haciendo lo que hace: ser un monstruo.
- c.** Invítelos a comentar cómo se sienten ellos de ser quienes son. Puede iniciar la discusión con las siguientes preguntas:
- ¿Qué les gusta de su aspecto físico?
 - ¿Qué es lo mejor de su personalidad?
 - ¿Qué cambiarían de su forma de ser?

- d.** Proponga una actividad que puede llamar: “¿Qué es lo mejor de mí?”. Escriba el nombre el tablero.

- e.** Pídales que se dibujen en una hoja y que escriban todo lo bueno que valoran de ellos mismos.

- f.** Al final, socializarán sus trabajos y reflexionarán en grupo sobre el tema de por qué es importante quererse a uno mismo.

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido

Pídales que escriban el aspecto que más les gustó de todo el relato y el que menos les gustó. Deben explicar por qué.

Me gustó	Por qué	No me gustó	Por qué

DESPUÉS DE LEER TALLER 7: LECTURA CRÍTICA

Actividad 1. Comprensión global

Invítelos a resumir el argumento de la historia en una sola oración.

Es la historia de

Actividad 2. Reflexión sobre el contenido. ¡Caracteriza al personaje!

Pídales a los estudiantes que recuerden y escriban las características físicas y de personalidad que definen al personaje principal del relato.

El Monstruo Comepalmeras es...
1.
2.
3.
4.

Actividad 3. Reflexión personal. Resolución de problemas

- a.** Plantee a los estudiantes una situación que los pueda asustar. Pídales que escriban o expresen la forma que encontrarían para solucionarlo, como se muestra en el ejemplo:

Problema	Solución
Ya estás en la cama con la luz apagada y empiezas a oír ruidos que te asustan.	Enciendo la luz para ver de dónde vienen los ruidos sospechosos.

- b.** Luego, solicíteles a los estudiantes que imaginen y planteen otras situaciones que les generen inseguridad o temor y, de igual manera, propongan formas de solucionarlas.

Me produce temor	La solución sería...

TALLER 8: PRODUCCIÓN TEXTUAL ESCRITA. QUERIDO MONSTRUO...

Actividad 1. Monstruos de los cuentos y el cine

- a.** Invítelos a comentar sobre algunos cuentos de monstruos que hayan leído o sobre películas de monstruos famosos que hayan visto.
- b.** Pida que describan físicamente al monstruo, y que también mencionen algunos aspectos de su personalidad. Puede darles algunos ejemplos, como la bestia del cuento “La bella y la Bestia” o Sullivan de la película Monsters Inc.
- c.** Usted puede ir haciendo una lista en el tablero, a manera de lluvia de ideas, con las características de los monstruos de cuentos y películas.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Carta al Monstruo Comepalmeras

- a.** Proponga a los alumnos escribir una carta al Monstruo Comepalmeras.
- b.** Puede ser una carta con imágenes y poco texto, en la que le expresen algunas ideas, como:
- No es bueno que acabe con todas las palmeras del entorno natural.
 - Sugerencias de otros alimentos para monstruos.
 - Preguntas que quieran hacerle.
- c.** Oriéntelos en la escritura de su carta para que tengan en cuenta los pasos básicos de este texto: el saludo, el cuerpo y la despedida. No olvide alentarlos para que la decoren como gusten.

Socialización

Invite a los estudiantes para que cada uno lea su carta. La idea es que la comenten en grupo. Para finalizar, pregúnteles cómo se sienten ahora con respecto a sus miedos y sus monstruos personales.

