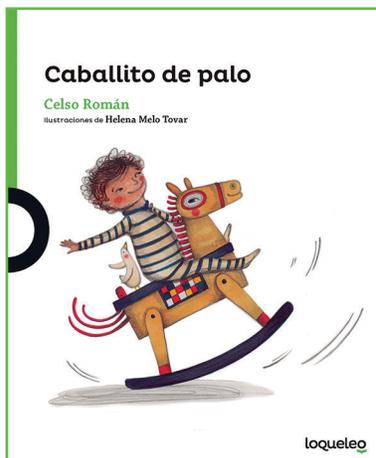


Libro:

Caballito de palo de Celso Román



Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas: 8

En este relato los niños podrán jugar con la imaginación y relacionar la historia con situaciones familiares y muy afectivas. Se identificarán con el personaje, sus sueños y aventuras imaginarias, que les recordarán a las suyas. Para el proceso de los talleres se sugieren actividades que favorezcan el desarrollo de competencias lectoras en los estudiantes, y que los docentes podrán ampliar, modificar y enriquecer según sus necesidades, medios y contexto. Durante los diferentes momentos de la lectura, los niños realizarán actividades de dibujo, modelado de figuras, trabajos manuales, creación de historietas gráficas, entre otros.

Integración de áreas:

- 1. Ciencias Sociales:** Los juegos y juguetes, la familia, los viajes.
- 2. Ciencias Naturales:** El mar, los animales marinos.
- 3. Educación artística:** Plegado de aves, elaboración del caballito de palo, dibujo, modelado de figuras.
- 4. Lenguaje:** Expresión oral, lectura e interpretación de imágenes, vocabulario.

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 esta imagen. ¿Sobre qué tratará la historia? ¿Qué situación se muestra en la imagen? ¿Qué indica la expresión del niño?

b. Luego léales el título y haga algunas preguntas que los ayuden a inferir aspectos como:

- ¿A qué hace referencia el título? ¿Quién ha tenido un caballito de palo?

c. Continúe explorando otras señales paratextuales como:

- ¿Quién es el autor? ¿Que conocemos sobre su vida?
- ¿Quién es el ilustrador? ¿Por qué es tan importante el ilustrador en un cuento para niños?

d. Despierte el interés en los niños por saber más sobre estos elementos del texto. Luego, léales algunos aspectos de la biografía del autor, que aparecen al final del relato. Destaque la labor del autor como una persona capaz de imaginar historias, de crear mundos y personajes, que mezclan la fantasía y la realidad. También la del ilustrador; explíqueles, que las ilustraciones por sí solas, cuentan una historia que podemos entender, aunque no haya un texto.

Actividad 2. El tema.

a. Coménteles que este relato nos habla de las muchas aventuras y sueños que podemos realizar con la imaginación. Propicie un espacio de comprensión sobre este aspecto. Por ejemplo, ¿Qué significa volar con la imaginación? ¿Cómo podemos viajar con la imaginación? ¿Adónde les gustaría viajar con la imaginación? ¿Cómo se imaginan ese lugar?

b. Invítelos a pensar en posibles situaciones que le pueden ocurrir a los personajes.

Actividad 3. Contextualización.

Para contextualizar el tema, puede explorar lo que cuentan los niños sobre sus juegos, sus juguetes, sus sueños y aventuras imaginarias. Indague también, si tienen un juguete favorito, por el cual sienten un gran afecto. Anímelos a describirlo y explicar por qué lo prefieren.

TALLER 2: ¡SI PUDIERA VOLAR! (páginas 7 a 13)

Actividad 1. Lectura de imágenes y elaboración de hipótesis.

a. Antes de iniciar la lectura del texto, lea la dedicatoria que hace el autor y permita que los niños interpreten y expliquen el mensaje que hay en ella.

b. Luego anímelos a observar con atención, y hacer una lectura de la imagen de la página 9. Permítales explorarla detalladamente para identificar los objetos, los colores, las formas, e interpretar lo que les comunica la imagen. Ayúdelos a centrar su observación con preguntas como:

- ¿Cuántos juguetes hay en la imagen? ¿Qué clase de juguetes son?
- ¿Cuántos son medios de transporte? ¿Cuántos son casas? ¿Cuántas piezas de construcción hay? ¿Cuántos tienen color azul? ¿Cuántos tienen color rojo?
- Al observar la imagen, ¿sobre qué imaginan que tratará la historia?

c. Anímelos a anticipar la idea central de la historia. ¿De qué creen que se va a tratar? Luego léales el nombre del autor y de la traductora, y explique la función y la importancia de cada uno para el texto.

d. Inicie la lectura del texto en voz alta, haciendo énfasis en la sonoridad de cada texto. En esta parte de la lectura, es importante destacar el hecho de que las expresiones de los animales que están en las jaulas, han cambiado. Permita que los niños descubran este mensaje implícito, y lo expliquen, comparando estas imágenes, con las expresiones de los animales de la página anterior.



Actividad 2. Mis juguetes. Educación artística.

a. Inicie la lectura del texto, haciendo pausas cuando lo considere necesario, por ejemplo, para aclarar vocabulario desconocido, como es el caso de las palabras: *cedro, caoba, guayacán*. Explique que son árboles de los cuales se extrae la madera para fabricar juguetes, como el caballito de palo.

b. Aproveche para ampliar el tema de los juguetes. Invítelos a comentar sobre ellos. Indague, por ejemplo, a qué juegan, con qué juegan, quienes tienen juguetes de madera parecidos a los de la imagen. Pregunte también, quién tiene o ha tenido, o, le gustaría tener, **un caballito de palo**.

c. Proponga un taller de creación de juguetes. Anímelos a elaborar algunos de sus juguetes, en el material que prefieran. Pueden modelarlos en plastilina, o dibujarlos en cartón y recortarlos, o en cualquier otro material como: palitos de paleta, botellas plásticas, lana, retazos de tela, entre otros. Esta actividad se puede realizar con la colaboración del docente de artes.



© Helena Melo Tovar

Actividad 3. Si pudiera volar. Expresión oral

a. A medida que avanza la lectura, explore lo que piensan los niños, sobre los sueños del caballito de palo, y los sueños del niño. Anímelos a expresar su comprensión con preguntas como: ¿En qué se parecen los deseos del caballito a los sueños del niño? ¿Qué quería tener el niño y a dónde quería ir? ¿Qué imaginas que ocurrió cuando se encontraron?

b. Luego invítelos a desarrollar el tema, “*Si pudiera volar*”. Anímelos a imaginar y expresar sus ideas acerca de esta hipótesis, pregunte, por ejemplo, si tuvieran alas como los pájaros, ¿hacia dónde les gustaría volar? ¿Qué mundos les gustaría conocer? ¿Con qué animales les gustaría volar?

c. Este será un ejercicio lúdico que les permita desarrollar su imaginación, expresar sus ideas, y poner en palabras sus sueños e inquietudes sobre el tema.

Para realizar en casa

Pida a los niños traer, para la próxima sesión, su juguete favorito.

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Indíqueles que completen cada texto según lo que recuerdan.

- *Esta es la historia de un caballito de palo, que soñaba cada noche...*
- *Y había también un niño pequeñito que quería...*
- *Y un día los soñadores...*
- *El niño quería... y el caballito...*

TALLER 3: RONDAS Y JUEGOS (páginas 14 a 19)

Actividad 1. Reconstrucción y relación con sus vivencias.

a. Antes de retomar la lectura propicie un espacio para que los niños enseñen los juguetes que trajeron, y comenten sobre ellos.

b. Indague sobre las razones que los hacen especiales para ellos, por ejemplo, quién se lo regaló, en qué fecha especial lo recibieron, por qué les gusta mucho, y, todo aquello que los niños quieran comentar, que sea significativo para ellos.

c. Luego pídeles recordar el momento en el que quedó la lectura, en la sesión anterior. Anímelos a hacer predicciones sobre este último hecho: ¿Qué pasará ahora que se encontraron el niño y el caballito? ¿Qué se le ocurrirá hacer para realizar sus sueños?

Actividad 2. El camino de las nubes.

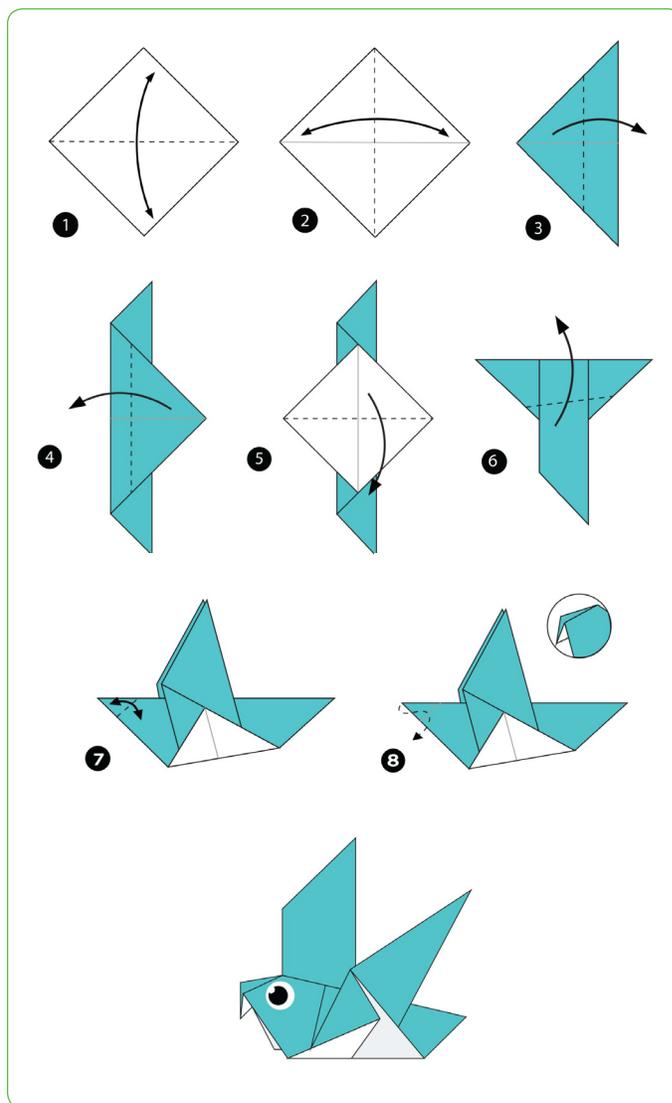
Comprensión textual. Expresión artística.

a. A medida que van leyendo las expresiones metafóricas o de lenguaje figurado del texto, compruebe la comprensión e interpretación que los niños van haciendo de ellas. Invítelos a interpretar estas metáforas y a explicarlas con sus propias palabras. Pregunte, por ejemplo:

- ¿Cuál será el camino de las nubes? ¿Cómo imaginan este camino?
- ¿Qué personajes, animales u objetos, podrán encontrar en este camino?

b. Proponga una actividad grupal para plasmar las ideas que van expresando sobre el camino de las nubes. Divida al curso en dos grupos. Un grupo elaborará un mural sobre “el camino de las nubes” como lo imaginan. Pueden usar pinturas, algodón, escarcha u otros materiales que prefieran.

c. Otro grupo, elaborará el plegado de los pajaritos que acompañan a los personajes en su viaje hacia las nubes. Al finalizar, el grupo de los plegados pegará los pajaritos en el mural del otro grupo. Esto les permitirá materializar en objetos, las ideas que crearon en su imaginación.



Actividad 3. Rondas y juegos. Expresión corporal.

a. En esta parte del relato se muestran todas las posturas, movimientos, saltos y botes que hacen, el niño y su caballito en el paseo hacia las nubes. Aproveche estas imágenes para animar a los niños a jugar con el cuerpo imitando a los personajes.

b. El texto explica los diferentes desplazamientos, posiciones y movimientos que van realizando los personajes. Esta actividad permitirá afianzar nociones de lateralidad y ubicación espacial, el docente puede dar instrucciones cortas, que cambiará rápidamente, por ejemplo: ¡Saltar en un pie! ¡Girar a la derecha! ¡Correr hacia la izquierda! ¡Tres pasos atrás! ¡Dos pasos adelante!

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Invítelos a explicar con sus palabras la forma como entienden la expresión:

- “Y los dos supieron que los sueños existían”

TALLER 4: EN EL FONDO DEL MAR (páginas 20 a 25)

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

a. Antes de abrir nuevamente el cuento, realice una actividad de memoria y capacidad de síntesis. Pídales que resuman en una sola idea el suceso más importante de la sesión anterior.

b. Anímelos a comentar lo que más llamó su atención de las imágenes y el texto, en esta parte del relato. Propóngales que amplíen la historia imaginando otros posibles juegos y aventuras de los personajes en su vuelo hacia las nubes. Podrían, por ejemplo, visitar algún planeta. Anímelos a pensar en esta posibilidad:

- ¿Qué encontrarían allí? ¿Cómo se imaginan ese planeta?
- ¿Cómo se comunicarían con los habitantes de ese planeta?

c. Luego continúe la lectura creando expectativa sobre las nuevas aventuras del niño y su caballito.

Actividad 2. Volar con la imaginación. Lenguaje.

Para contextualizar el tema, puede explorar lo que cuentan los niños sobre sus juegos, sus juguetes, sus sueños y aventuras imaginarias. Indague también, si tienen un juguete favorito, por el cual sienten un gran afecto. Anímelos a describirlo y explicar por qué lo prefieren.

- ¿Qué quiere mostrar a los niños el autor con este relato?
- ¿En la realidad, es posible volar hasta las nubes en un caballito de palo?
- ¿Alguna vez has imaginado que vuelas, o que visitas lugares fantásticos?
- ¿De qué se valen los niños en sus juegos, para volverse súper héroes, jinetes, o marineros? ¿Hasta dónde podemos volar con la imaginación?

Actividad 3. En el fondo del mar. Lenguaje. Ciencias Naturales.

a. Continúe la lectura destacando algunos elementos significativos de esta nueva aventura en el mar. Haga notar el lenguaje semiótico del paisaje marino, que se expresa en los colores, los detalles, los personajes y, en las historias que se adivinan, y que aportan comprensión al texto.

b. Explore la capacidad de observación e interpretación semiótica de los niños, en la imagen de las páginas 20 y 21. Pídales narrar algunas situaciones que se les ocurran, al observar las imágenes, ejemplo:

- “Hay un pececito jugando con un pequeño pato, en el barquito azul. El pato se lo iba a comer, pero prefirió jugar con él”
- “El caballito de palo navega feliz en el barco de velas amarillas, acompañado por una palomita de papel”
- “El pequeño niño observa una ballena desde la cubierta de su barquito azul, esperando que salga a respirar”.

c. Al avanzar en la lectura aparecen varios conceptos que deben ser ampliados y comentados, como: los cardúmenes, los corales, las anémonas, las medusas, las mantarrayas y las tortugas. Indague los preconceptos de los niños acerca de este ecosistema marino: ¿Qué saben de las ballenas? ¿Qué otros animales viven en el

mar? ¿Cómo es el fondo del mar? Los corales, ¿son plantas o animales? ¿Qué es un cardumen? ¿Cuál creen que es la razón por la que los peces se mueven en cardúmenes? ¿Saben algo sobre “el pez con lámpara” del que habla el texto? Luego de escucharlos, amplíe y aclare esos conceptos, que pueden ser observados en una página científica de internet, como: <https://www.nationalgeographic.es/medio-ambiente/vida-marina>.



© Helena Melo Tovar

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Animelos a elaborar en plastilina los animales marinos que encontraron los personajes en el fondo del mar. Luego pueden dibujar el ecosistema marino en cartulina, y pegar los animales modelados.

TALLER 5: RIMAS DIVERTIDAS (páginas 26 a 31)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura y elaboración de hipótesis y predicciones.

- Ayude a los niños a recordar momentos claves del cuento, trabajados en el taller anterior, y a anticipar nuevas situaciones.
- Invítelos a imaginar cómo continuará la aventura. ¿Hacia dónde se dirigirán ahora los personajes? ¿Qué nuevas ideas se les ocurrirán?
- Pídales continuar la lectura de las imágenes, que el docente ampliará con la lectura del texto.

Actividad 2. Rimas divertidas. Lenguaje.

- Un elemento importante en la estructura del texto que es necesario trabajar con los niños, es el estilo de la narración. Es conveniente destacar el uso de la rima y los versos cortos, que le aportan dinamismo y manejo lúdico a la lectura.

Retome algunos de los versos leídos hasta el momento, y haga notar a los niños las palabras que suenan parecido, explicando el concepto de rima con ellas.

Ejemplo: *Volar - navegar - mar.*

- Pídales que encuentren otras palabras que rimen entre sí. Usted puede decir una palabra y los niños encontrarán la que rima con ella, por ejemplo: “*juglar*” y los niños responderán: “*nadar*”; “*despertó*” y los niños dirán: “*agitó*”. Y así, con varias de estas palabras.
- Continúe la lectura en voz alta, haciendo énfasis en las rimas que aparecen en este nuevo texto: “*Y en la brisa, sobre el mar, volvieron a volar. -¡Dejemos de jugar, vamos a descansar!*”

Actividad 3. El caballito de palo. Conexión con Artes y Desarrollo emocional.

a. Detenga la lectura cuando considere necesario aclarar algunos conceptos como el término pesebrera. Indague, ¿qué es una pesebrera?, para qué se usa?, ¿quién ha visto una?

b. Aproveche este momento del relato, en el que los personajes vuelven a casa a descansar, para relacionarlo con las vivencias de los niños. Invítelos a leer nuevamente, los textos en los que se evidencia este momento:

- “De nuevo estaban en casa el jinete y su potrillo”
- “Por fin volvían de viaje los dos aventureros! Y esa noche el caballo, cansado de su aventura, calladito se durmió.

c. Indáguelos sobre lo que sienten al volver a casa, después de un paseo escolar, un campamento, un viaje. Explore las sensaciones y sentimientos que les genera el hecho de encontrarse nuevamente protegidos y queridos en la tranquilidad de su hogar.

d. Para finalizar esta parte del relato, invítelos a elaborar el caballito de palo, con material reciclable. Cada niño tendrá así la oportunidad de llevar a casa a este personaje, para jugar, e imaginar aventuras en su compañía. Pueden realizar esta actividad con el apoyo del docente de artes.

El caballito de palo



© Helena Melo Tovar

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Pídales que expresen con sus palabras, la interpretación que hacen de las expresiones que se encuentran en lenguaje figurado, o en metáforas, como:

- “Eran criaturas de luz”.
- “Los dos olían a mar”.
- “Traían brisa en el pelo, y en la crin, espuma de sal”.

TALLER 6: UNA NUEVA AVENTURA (Páginas 32 a 37)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura.

a. Antes de retomar la lectura organice un espacio de reconstrucción de los hechos narrados hasta el momento. Puede ser a través de algunas preguntas trampa, que permitan comprobar la atención, comprensión y memoria de los niños. Esta actividad les resulta muy divertida, pues les hace creer que el docente se equivoca, y que, ellos son los encargados de corregirlo. Puede decir, por ejemplo, “Ya no recuerdo bien en qué iba el relato. ¿Me ayudan a ordenar las ideas?”

- ¿Primero a dónde fueron los personajes, al mar, o a volar?
- ¿Con qué animales se encontraron en el mar? ¿Fueron delfines, tiburones?
- ¿Qué hicieron cuando salieron del fondo del mar?

b. Después de que ellos aclaren los hechos y “corrijan” las observaciones de su maestra, continúe con la lectura, haciendo énfasis en la interpretación de las imágenes.

Actividad 2. Una nueva aventura. Conexión con Lenguaje.

a. En esta nueva aventura, los personajes se plantean seguir viajando por la llanura y la montaña. Aquí, se hace evidente, que todo ha sido un viaje imaginario. Compruebe si los niños lo han entendido de ese modo. Destaque la expresión que dice: “*Y los dos se despertaron para volver a soñar*”. Pídales que expliquen cómo entienden esta idea.

- ¿Por qué si se despertaron, van a volver a soñar?
- ¿Están despiertos o dormidos?
- ¿Será más bien, que están soñando, que se despiertan a una nueva aventura?
- ¿A qué hace referencia la expresión: “*Era jinete en pijama*”?

b. Una vez comprendida esta parte del relato, invítelos a imaginar cómo será la nueva aventura en la llanura y la montaña.

Actividad 3. La llanura y la montaña. Ciencias Sociales. Artes.

a. Después de leer esta última parte del texto, indague los preconceptos de los niños sobre el paisaje de llanura y de montaña. Explore lo que imaginan que pueden encontrar los personajes en estos lugares, por ejemplo:

- Si viajan a la montaña, ¿qué encontrarán en lo alto de este lugar?
- ¿Qué animales habitarán allí? ¿Cómo será el clima arriba de la montaña?
- ¿Cómo es la llanura? ¿Con qué animales podrán encontrarse en este lugar?

b. Para finalizar, invite a los niños a elaborar en grupo una maqueta del paisaje de montaña y de llanura. Pueden organizarse de tal forma, que cada grupo aporte un elemento a la maqueta. Ejemplo: un grupo se encarga de pintar y decorar la base que será la llanura, con todos sus elementos. Otro grupo, elaborará las montañas en plastilina y las pintarán con témperas. Un tercer grupo, modelará animales de llanura y montaña: vacas, caballos, águilas y otras aves.

c. Al final ubicarán todos los elementos en la maqueta y harán una exposición de este trabajo, narrando posibles aventuras de los personajes en esos lugares.

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido

Pida a los niños analizar la historia, y responder estos interrogantes.

- Describe con tres cualidades a los personajes de la historia.
- Completa la idea: Este cuento nos enseña que es posible...
- ¿A qué otro cuento que hayas leído, se parece este relato? ¿En qué aspectos se relaciona?

DESPUÉS DE LEER

TALLER 7: LECTURA CRÍTICA

Actividad 1. Comprensión global.

Lea cada enunciado y pida a los estudiantes que escojan la opción que consideran verdadera.

- El personaje de cedro, caoba o guayacán era:
 - El niño.
 - El caballito.
- Los dos personajes tenían un mismo sueño que era:
 - Tener alas de pájaro.
 - Volar en el cielo y navegar en el mar.
- Cuando se habla de, “el amigo de aventuras por el cielo y por el mar”, se habla de:
 - El niño
 - El caballito



TALLER 8: PRODUCCIÓN TEXTUAL GRÁFICA

Actividad 2. Reflexión sobre el contenido.

Anímelos a analizar y comentar los sentimientos que se expresan a lo largo del relato. Propóngales escribir algunos, que se pueden inferir a través de la lectura del texto. Ejemplo:

- Felicidad
- Amistad
- Cariño
- Diversión

Actividad 3: Reflexión personal.

a. Invite a los estudiantes a reflexionar sobre estos dos aspectos.

Nada limita nuestra capacidad de soñar, crear mundos fantásticos y viajar hasta ellos, con la imaginación.

Nuestro hogar será siempre el lugar confortable, seguro y amoroso al que regresamos después de cada aventura.

b. Pida a los niños que expresen sus opiniones frente a cada aspecto y hagan una reflexión sobre cada uno de ellos. Ejemplo:

- Cuáles son los sueños y aventuras que imaginan.
- Con quién compartirían una aventura fantástica.
- Cuáles de sus sueños y aventuras si pueden hacerse realidad.
- Por qué, el hogar siempre será el mejor lugar para regresar.

Actividad 1. Creación de versos.

a. Proponga una actividad en la cual los niños observan e interpretan una imagen, y escriben un verso sobre ella, al estilo del texto leído.

b. Presente algunas imágenes de niños realizando juegos, o imaginando aventuras. Deben observar atentamente cada imagen, y hacer una interpretación de cada situación.

c. Luego, escribirán un verso con las palabras clave de la imagen. Ejemplo: “En mi cohete yo vuelo y recorro todo el cielo” o “Con un submarino delfín me sumerjo en el mar sin fin”.

d. Anímelos a proponer versos creativos y divertidos, aunque sean disparatados.

Actividad 2. Revisión y corrección.

a. Invítelos a compartir entre ellos los versos creados y comentar los aspectos que le cambiarían o agregarían según la situación que se muestra.

b. Ayúdelos a revisar las sugerencias y observaciones y a corregir y mejorar sus textos.

Actividad 3: Socialización.

a. Invítelos a pasar a leer frente al grupo los versos que hicieron para cada imagen.

b. Anímelos a comentar cómo interpretaron la imagen, y las palabras que encontraron con rima para esa escena.

c. Para finalizar sería muy interesante reunir todos los versos elaborados por los niños y encuadernarlos con cartulina y lana, para que sea una creación colectiva como proyecto de aula, que pueden titular: “*Mi primer libro de versos*”. Pueden seguir agregándole más versos creados por ellos durante el año escolar.