

Libro:

Había una vez un barco

de Graciela Montes



Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas: 8

A través de la lectura de este relato, niñas y niños disfrutarán de un viaje lleno de inesperadas aventuras en compañía del capitán y sus marineros. Los divertidos pictogramas que se combinan con el texto, les permitirán comprender mejor la historia e interactuar de forma participativa y lúdica durante la lectura. Por medio de esta guía, los(as) estudiantes expresarán su comprensión al realizar actividades como: dibujos, modelado de personajes, creación de secuencias y otras que favorecen el desarrollo de competencias lectoras. Los(as) docentes podrán ampliar o enriquecer estas actividades según sus necesidades, medios y contexto.

Integración de áreas:

- 1. Ciencias Naturales:** La vida marina. La lluvia. Los bosques y sus beneficios.
- 2. Ciencias Sociales:** Los medios de transporte. Los oficios.
- 3. Competencias Ciudadanas:** Trabajo en equipo. Resolución de conflictos.
- 4. Educación Artística:** Pintura, modelado y *collage*.
- 5. Lenguaje:** Comprensión y producción textual y gráfica. Lectura de imágenes.
- 6. Objetivos de Desarrollo Sostenible:** Vida submarina. Acción por el clima.

ANTES DE LEER

TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad 1. Las pistas del libro. Había una vez un...

a. Antes de iniciar este relato, propicie la observación rápida de indicios. Invite a los(as) niños(as) a mirar con atención la portada. Es importante que observen y exploren todos sus detalles.

b. Puede guiar el ejercicio por medio de las siguientes preguntas:

- ¿Sobre qué creen que va a tratar la historia?
- ¿Qué expresa la imagen de la portada?
- ¿Quién es el personaje?
- ¿Dónde se encuentra?
- ¿Qué les sugiere el título?
- ¿Cuál es la palabra que lo completa? Había una vez un...

Esto les permitirá formular hipótesis y hacer predicciones sobre el texto.

Actividad 2. El tema. Elaboración de hipótesis y predicciones.

a. Indíqueles que van a leer una divertida historia sobre un capitán y su barco fantástico. Léales el nombre de la autora y del ilustrador, y lo que se comenta en la contraportada sobre ellos.

b. Invíteles a observar las ilustraciones y a inferir algunas hipótesis sobre el tema, los personajes y los contextos. Coménteles que este libro contiene imágenes que complementan las palabras del relato, lo que lo hace más entretenido porque les permite jugar con las palabras y con la imaginación y les ayuda a comprender mejor la historia.

Actividad 3. Conexión con ODS. Contextualización. El mar.

a. Para contextualizar el relato, pregunte a los(as) niños(as) quiénes han visitado el mar, si les gusta y por qué, quiénes viven cerca al mar, quiénes tienen familias que vivan en la costa, cerca al mar.

b. Active los conocimientos previos que los(as) estudiantes tienen sobre el tema.

- ¿Cómo es el mar?
- ¿Por qué hay que cuidar el mar?
- ¿Cuáles animales conocen que vivan en el mar?
- ¿Cómo son los barcos?
- ¿Para qué se usan?
- ¿Qué hace un capitán?
- ¿Qué hacen los marineros?

TALLER 2: HISTORIAS DENTRO DE LA HISTORIA (páginas 1 a 4)

Actividad 1. Lectura e interpretación de imágenes.

a. Inicie leyendo la primera frase en voz alta y mostrando la ilustración. Señale a un niño(a) para que la complete con la palabra que corresponde al gráfico. Luego, continúe la lectura de la misma forma, permitiendo que cada estudiante pueda ir interactuando y participando en ella.

b. Detenga la lectura para aclarar imágenes o vocabulario desconocido. Por ejemplo, pregunte si los(as) niños(as) saben qué es una pipa, para qué se usa, quiénes la usan, dónde la han visto. Explique que los capitanes de barco hace mucho tiempo eran famosos por usar pipas para fumar en los largos viajes por el mar. Puede preguntar si alguno(a) ha visto al personaje de Popeye. Si no, puede mostrarles una imagen o un video corto. Aclare términos como “izar la bandera”.

c. Continúe la lectura y pídale que vayan completando cada frase con la palabra del pictograma que usted les señala. Esto hará la lectura muy amena y divertida para el grupo.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Juego de los opuestos.

En esta parte del relato se destacan algunos juegos de palabras que resulta interesante explorar: la barba negra del capitán, los vestidos blancos de los marineros. El sol brilla de día y la luna y las estrellas, de noche.

Puede plantear una actividad llamada Juego de los opuestos. Después de leer las dos primeras páginas, invíteles a descubrir los elementos opuestos del relato. Pídales que completen cada frase con la palabra opuesta en cada caso según la historia.

- La barba del capitán era... ¿Cuál es el opuesto de negro?
- Los vestidos de los marineros eran...
- El sol brilla en...
- La luna y las estrellas brillan en...

Actividad 3. Conexión con Lenguaje. Historias dentro de la historia.

a. Continúe la lectura y destaque la riqueza visual, así como los detalles de las ilustraciones. Analice con los(as) niños(as) las historias que cuentan las imágenes de las páginas 3 y 4.

b. Invíteles a crear una historia a partir de lo que observan en la página 3, en la que se ven muchos y variados personajes en la playa. Ayúdeles con preguntas que les permitan imaginar e inferir situaciones divertidas y diálogos creativos. Por ejemplo:

- El niño de la gorra, ¿a quién toma de la mano? ¿Por qué están en ese lugar? ¿Qué le dice su mamá? ¿Será que se quieren ir a algún lugar? ¿Adónde irán? ¿Con qué se encontrarán en ese lugar?
- ¿Qué le dice el hombre de la barba al señor del bigote? ¿De qué están hablando? ¿Qué quieren hacer?
- ¿Cuál es la intención del gato que olfatea el pescado? ¿Qué estará pensando? ¿Qué quiere hacer el perro?

c. Al final crearán una pequeña historia de esa escena tan animada. Las irán narrando de forma oral a medida que usted les indique. Esto favorecerá su capacidad de imaginar, inferir, proponer y crear a partir de una imagen. Pueden llevar a cabo este ejercicio de forma individual o en parejas, como usted considere que es mejor.

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Invite a los(as) niños(as) a resumir lo que han comprendido hasta ahora a través de un dibujo que muestre de quién se trata la historia y dónde se desarrolla.

TALLER 3: CARTAS QUE VIENEN Y VAN (páginas 5 a 8)

Actividad 1. Reconstrucción y continuación de la lectura.

a. Para iniciar esta parte del relato, invite al grupo a recordar en qué parte quedaron y lo que leyeron en la sesión anterior. Esto permitirá llevar un hilo conductor en cada sesión de lectura. Pídales recordar, por ejemplo, en dónde se desarrolla la historia, quiénes son sus personajes, cómo es el barco, cómo es el capitán y cómo son los marineros. Asimismo, cómo era la bandera y qué hacían los marineros por la noche.

b. Luego de recordar los elementos principales del relato, genere expectativas sobre lo que creen que va a pasar con el barco y el capitán. Anímelos a predecir las situaciones que imaginan.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Habilidades de comprensión.

a. Continúe la lectura siguiendo la dinámica del taller anterior, de este modo los(as) niños(as) sentirán que leen con usted. Destaque en esta parte del relato algunos elementos llamativos como el pañuelo, las cartas y las flores raras.

b. Indague cómo los interpretan por medio de las siguientes preguntas:

- ¿Por qué se usa un pañuelo para despedir al barco y sus navegantes?
- ¿Por qué piden a los marineros que traigan cartas?
- ¿A qué se refieren con flores raras?

c. Coménteles que antes, cuando no existía Internet ni computadores, la única forma de comunicarse era a través de las cartas escritas a mano que se enviaban en los barcos o en los trenes a muchos lugares del mundo.

d. Aclare también el hecho de que en otros lugares del mundo hay diferentes especies de vegetación y por eso los habitantes encargaban flores raras de esos lugares.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje y Educación Artística. Cartas que vienen y van.

a. Explore los imaginarios de los(as) niños(as) acerca de lo que les gustaría saber de algún lugar lejano que no conozcan. Pregúnteles también: si tuvieran la oportunidad de escribirle a un(a) niño(a) de otro país, ¿qué cosas le contarían sobre el lugar donde viven?

b. Proponga una actividad en la que imaginen que van escribirle una carta a un(a) niño(a) de otro lugar del mundo. En ella le mostrarán de forma gráfica cómo es su país, cómo son sus montañas, el mar, las plantas, qué animales hay y qué flores son propias de su ciudad, así como las comidas y los bailes.



Tomada de: Freepik.com

c. Proporcíóneles diversos materiales para la creación de su carta. Pueden hacerlo en forma de un collage o un dibujo en el que combinen diversas técnicas como pintura, escarcha, corrugado, entre otras. Anímeles a expresarse de forma creativa imaginando que un(a) niño(a) de otro lugar del mundo va a leer su carta.

d. Al finalizar, invíteles a leer sus cartas y a contar lo que expresaron en ellas.

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Al final de esta sesión ocurre un hecho importante: el barco está a punto de naufragar. Pida a los(as) niños(as) explicar con sus palabras lo que está sucediendo.

1. ¿Qué indican “*las nubes negras, negrísimas*”?
2. ¿Qué sucede cuando el mar “*se pone furioso*”?
3. ¿Qué está pasando en ese momento?
4. ¿Qué puede ocurrirle al barco?

TALLER 4: MI BARCO FANTÁSTICO (páginas 9 a 12)

Actividad 1. Conexión con Ciencias Naturales. Recuperación de la información y continuación de la lectura.

a. En la sesión anterior la historia quedó en suspenso, pues estaba a punto de ocurrir un naufragio. Antes de comenzar la lectura, pregunte en qué se quedaron en la sesión anterior e indague sobre las predicciones de los(as) estudiantes acerca de lo que imaginan que va a ocurrir con el barco y sus tripulantes.

b. Oriente el desarrollo de la actividad con preguntas que permitan inferir situaciones. Por ejemplo:

- ¿Qué imaginan que puede ocurrir cuando hay una tormenta en el mar?
- ¿Cómo se ponen las olas? ¿Qué pasa con el viento?
- ¿Qué harán ahora el capitán y los marineros?

c. Continúe la lectura mostrando las imágenes primero, para que los(as) niños(as) interpreten la situación. Aproveche para verificar algunos conceptos que tengan sobre qué es una tormenta y cómo se forma la lluvia. Explique de forma sencilla estos conceptos.

d. Luego de avanzar en la lectura, pregunte qué elementos de la historia encuentran parecidos a lo que imaginaron.

Actividad 2. Conexión con Competencias Ciudadanas. Problemas y soluciones.

a. En esta parte de la narración ocurre el hecho más trascendente del relato. Al llegar a ella, los(as) niños(as) estarán sorprendidos(as) y querrán opinar y predecir lo que podrán hacer ahora el capitán y los marineros que se han quedado tirados en las rocas sin su barco. Invite al grupo a expresar sus opiniones sobre cómo hacer frente a la situación en la que se encuentran los personajes.

- ¿Qué podrán hacer ahora?
- No tienen barco y, por lo tanto, no pueden regresar. ¿Cómo lo resolverías?
- ¿Qué les aconsejarían que hicieran?

b. Aproveche el momento para preguntarles cómo resuelven algunos problemas que se les presentan a diario.

- ¿Qué haces cuando intentas armar un rompecabezas o realizar cualquier actividad y no te sale bien?
- ¿Qué haces cuando sientes rabia o enojo?
- ¿Cómo resuelves una situación con un compañero que te molesta a diario?

c. Escuche sus soluciones y oriénteles si es necesario.

Actividad 3. Conexión con Educación Artística y Música. Mi barco fantástico.

a. A propósito del barco de la historia, que en la tormenta parecía un barco de papel, proponga una actividad de plegado del barco. Anímeles a plasmar en esta actividad lo que han comprendido de la historia. Guíe la elaboración del barco en papel. Puede revisar el plegado a través del siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=OaCs6Nf3IWc>

b. Después de que cada estudiante tenga su barco armado, pídale que peguen el barco en un octavo de cartulina y dibujen a su alrededor la tormenta con todos sus elementos y los personajes de la historia. Anímeles a explicar su dibujo.

c. Para finalizar el taller, pueden cantar la canción *Había una vez un barco chiquitito*, disponible en el siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=_QiVhwQhkcE

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Pídeles que completen cada frase que usted inicie según lo que entendieron del relato.

1. El barco se hundió porque...
2. El capitán y los marineros tuvieron que...
3. Solo se veían...

TALLER 5: EL TRABAJO EN EQUIPO (páginas 13 a 16)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura.

Activa tu memoria.

a. Antes de iniciar la lectura, pida a los(as) niños(as) hacer un resumen de lo que ha ocurrido hasta este momento en la historia. Esto permitirá desarrollar su capacidad de síntesis, activar su memoria y propiciar la expresión oral.

b. Luego, inicie la lectura y haga pausas para ampliar o aclarar algunas expresiones como “El mar se puso mansito”.

Actividad 2. Conexión con Ciencias Sociales.

Los oficios.

a. Continúe la lectura y destaque aspectos como la actitud del capitán y de los marineros, quienes, en lugar de quedarse derrotados en la playa, salieron a buscar soluciones. Destaque el hecho de que en su caminata descubrieron dos objetos muy importantes: la bandera del barco y la pipa del capitán. Indague por qué son importantes en la historia.

b. Aproveche para relacionar los personajes con el oficio que realizan. Indague lo que piensan al respecto.

- ¿Cuál es el oficio de un capitán? ¿Qué le toca hacer?
- ¿Cuál es su función principal en el barco?
- ¿Cuál es el oficio del marinero? ¿Por qué creen que se le llama marinero?

c. Después de escuchar los preconceptos de los(as) niños(as), amplíe el tema de los oficios e indague por otros que tengan que ver con el mar, como los pescadores; o con el bosque, como los leñadores; o con la fabricación de barcos y objetos de madera, como los carpinteros.

d. Resalte la importancia de todos y cada uno de los oficios que se realizan y el hecho de que ofrecen beneficios a todas las personas.

Actividad 3. Conexión con Competencias Ciudadanas. Trabajo en equipo.

a. Al finalizar esta sesión de la lectura, se muestra a los personajes fabricando herramientas con las piedras, para cortar los troncos de los árboles, pero queda abierto el interrogante sobre lo que van a hacer con ellos. Anime a los(as) estudiantes a predecir lo que podría pasar en la historia.

b. En esta parte del relato es importante destacar la forma como todos los personajes se unieron para trabajar y descubrir la utilidad de los elementos que tenían a su alrededor.

c. Resalte la importancia del trabajo en equipo, en el que cada participante hace lo mejor y colabora con entusiasmo para obtener un buen resultado final.

d. Invíteles a desarrollar una actividad en la que deban trabajar en equipo. Puede ser un juego, una actividad como jardinería u ordenar el salón de clases, entre otras. Si es un juego, puede dividir al grupo en dos y pedirles que armen una torre con fichas que usted haya llevado a la clase. El grupo que haya armado la torre más alta en un tiempo determinado y en el que hayan colaborado todos(as) los(as) integrantes, ganará. En la actividad que escojan, deben tener en cuenta que todos(as) harán su aporte para un buen resultado final. Puede cerrar con una breve reflexión a propósito de la actividad sobre el trabajo en equipo y la colaboración.

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Proponga una actividad en la que asocien imágenes y texto. Usted enseña una imagen y ellos(as) recordarán lo que dice el texto correspondiente.



TALLER 6: LOS FINALES FELICES (páginas 17 a 20)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura.

a. Al finalizar la sesión anterior los personajes cortaban troncos, pero no se sabía lo que harían con ellos. Los estudiantes ya habrán inferido que los marineros pensaban construir un nuevo barco.

b. Inicie mostrando la imagen de la página 17. Pídales observar el nuevo barco y compararlo con la imagen del barco del principio. Pregunte:

- ¿En qué se parecen?
- ¿En qué se diferencian?
- ¿Qué le falta al nuevo barco para parecerse al anterior?

c. Anime al grupo a continuar la historia a partir de lo que observan en las imágenes. Oriénteles con preguntas como: ¿Para qué creen que van a usar los marineros sus camisetas blancas? ¿Con qué objetos decoraron los marineros el nuevo barco?

Actividad 2. Conexión con Ciencias Naturales y ODS. Cuidar la naturaleza.

a. A propósito de la solución que encontraron los personajes, aclare conceptos como la utilidad de los árboles para fabricar objetos de madera, pero también la importancia de no talar árboles y de cuidar los bosques, pues son el hábitat de muchas especies de animales. Además, nos dan sombra y purifican el aire que respiramos.

b. Analice con ellos(as) la importancia de ecosistemas como el mar y el bosque de la historia. Hágales ver que en cada uno hay recursos para la vida, como el alimento que nos provee el mar a través de la pesca y la sal. Y que, además de la madera, los árboles nos dan frutos y medicinas.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje. Los finales felices.

a. Al finalizar el relato, el barco vuelve a ser “un barco lindo y grande que navegaba por el mar, y las personas se admiraban al verlo, porque era un barco muy hermoso”. Analice con los(as) niños(as) este final. Pídales comentar si así se imaginaban el final y de qué otra forma les habría gustado que terminara.

b. Solicíteles que dibujen en una cartulina un final distinto, el que les gustaría para la historia. Luego, propicie un espacio para que puedan explicarlo y contar por qué eligieron ese final. Anímeles a pensar en finales fantásticos, por ejemplo: *Los marineros y el capitán son rescatados por una ballena que los trae de regreso a casa.*

c. Luego, hágales notar el hecho de que la historia termina como comenzó, con las personas en la playa saludando al barco que navega por el mar. Esto se aprecia en las ilustraciones.

d. Reflexione con los(as) estudiantes sobre los finales felices de los cuentos. Anímeles a recordar finales felices de cuentos que hayan escuchado. Indague por qué creen que son importantes los finales felices en los cuentos para niños(as).

DESPUÉS DE LEER TALLER 7: LECTURA CRÍTICA. REFLEXIONEMOS

Actividad 1. Comprensión global.

a. Para comprobar la comprensión de los(as) estudiantes, invíteles a responder las siguientes preguntas:

1. ¿Quién creen que es el personaje principal de la historia?
 - El capitán
 - Los marineros
 - El barco
2. ¿Cuál es el tema central de la historia?
 - Las personas que iban a contemplar el barco.
 - El capitán que tenía una barba negra y una pipa negra.
 - El viaje del barco que fue hundido por la tormenta.

Actividad 2. ¿Qué nos enseña esta historia?

Invíteles a pensar en lo más importante que enseña esta historia de Graciela Montes. Puede iniciar la reflexión con preguntas como:

- ¿Nos enseña a construir barcos?
- ¿Nos enseña a hacer velas para los barcos con las camisetas?
- ¿Nos enseña a buscar soluciones a los problemas?

Actividad 3: Reflexión personal. Toma de posición.

Pida a los(as) niños(as) que respondan las siguientes preguntas de forma oral y que argumenten sus respuestas.

1. ¿Con cuál de estas cualidades describirías al capitán y a los marineros?
 - Miedosos
 - Aventureros
 - Fuertes
 - Valientes
 - Tristes
2. ¿Qué es lo que más te gusta de los cuentos e historias fantásticas? ¿Por qué?
3. ¿Qué parte de esta historia te pareció que es la más divertida? ¿Por qué?

TALLER 8: PRODUCCIÓN GRÁFICA. MURAL SOBRE EL MAR

Actividad 1. Conexión con Educación Artística, Ciencias Naturales y ODS. Un mural sobre el mar.

a. Pregunte a los(as) niños(as) cuáles elementos del cuento corresponden al paisaje marino. Una vez relacionados estos elementos, invíteles a elaborar un mural sobre el mar. Pegue una cartulina o papel kraft del tamaño que considere adecuado para cubrir una pared del salón de clase.

b. Este será un trabajo en equipo, se pueden distribuir por grupos y cada grupo elaborará los diferentes elementos para conformar el mural del mar. Por ejemplo:

- Un grupo se encargará de pintar el paisaje del mar en la cartulina usando vinilos. Deberán pintar todos los elementos de este paisaje: el sol, las olas, la arena de la playa, las palmeras.
- Otro grupo se encargará de elaborar plegados de peces de distintos colores en papel silueta. Puede usar este enlace para dirigir el plegado y decorado:

https://www.youtube.com/watch?v=qf_AqC_wuk4

- Un tercer grupo podrá pintar añadir elementos del paisaje marino en fomi o cartulina, que luego serán recortados y pegados en el fondo del mar. Pueden ser otros animales marinos. Puede usar este enlace para dirigir el plegado y decorado:

<https://www.youtube.com/watch?v=uu6WUI-PzH-o>

- Un(a) niño(a) podrá también elaborar el plegado del barco de la historia.

c. Proporcione los materiales y el espacio necesario para este taller creativo. Oriente al grupo en la elaboración de sus elementos marinos. Muéstreles imágenes de caracoles, caballitos de mar, pulpos, y ayúdeles en su diseño y decoración. Anímeles a ayudarse entre ellos(as) y a trabajar en equipo.

Actividad 2. Conexión con Competencias Ciudadanas. La socialización.

a. En la etapa final cada grupo hará su aporte al mural, ubicando los elementos que crearon en donde corresponda.

b. Invíteles, para cerrar, a reflexionar sobre esta experiencia. Pregunte, por ejemplo:

- ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo?
- ¿Qué destacarían de esta forma de trabajo?
- ¿Qué opinan del trabajo final?