

Libro:

Jacobo y el planeta de los miedos

de Fernando Escobar
y Gerald Espinoza



Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas: 8

En este relato los(as) niños(as) encontrarán situaciones que les serán cercanas a su afectividad. De la mano de Jacobo y su familia, podrán reflexionar y hablar de sus miedos. Harán un viaje emocionante al planeta de los miedos para descubrir que las cosas a las que les temen solo están en su imaginación. Durante el proceso, desarrollarán talleres de comprensión lectora, en los que podrán crear personajes, máscaras, naves espaciales, entre otros elementos artísticos.

Integración de áreas:

- 1. Ciencias Sociales:** La familia. Los juegos.
- 2. Ciencias Naturales:** El espacio. El sistema solar.
- 3. Ética y valores:** El cuidado del otro. El vínculo familiar. El diálogo.
- 4. Lenguaje:** Expresión oral. Lectura e interpretación de imágenes.
- 5. Educación Artística:** Modelado, dibujo, elaboración de máscaras.

ANTES DE LEER

TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad 1. Las pistas del libro.

a. Invite a los(as) niños(as) a observar la portada. Anímeles a imaginar posibles situaciones de la historia a partir de esta imagen.

- ¿Sobre qué tratará la historia?
- ¿Quiénes aparecen en la imagen?
- ¿A dónde creen que viajarán los personajes en esa nave?

b. Luego, léales el título y realice preguntas que les ayuden a inferir estos aspectos:

- ¿A qué hace referencia el título?
- ¿Dónde creen que queda ese planeta?

c. Continúe explorando otras señales paratextuales, como la colección a la que pertenece el libro u otros títulos de esa colección. Puede hacerlo a través de estas preguntas:

- ¿Han leído otras historias de Jacobo? ¿Cuáles?
- ¿Quién es el autor? ¿Quién es el ilustrador?
- ¿Por qué creen que es importante el ilustrador en un libro para niños(as)?

d. Destaque la labor del autor y del ilustrador como personas capaces de imaginar historias, mundos y personajes que mezclan la fantasía y la realidad. Explíqueles que las ilustraciones por sí solas cuentan una historia que podemos descubrir, aunque no haya un texto.

Actividad 2. El tema.

a. Léales los indicios o pistas que da la contraportada, es decir, la sinopsis. Y anímeles a identificar el tema central de la historia.

b. Invíteles a pensar en posibles situaciones que les pueden ocurrir a los personajes.

Actividad 3. Contextualización.

Aproveche para explorar los preconceptos de los(as) niños(as) acerca de los viajes y las naves espaciales y de los planetas. Luego, cuénteles que van a hacer un viaje imaginario a un planeta muy especial.

TALLER 2: TRAVESURAS FAMILIARES (páginas 3 a 7)

Actividad 1. Lectura de imágenes y elaboración de hipótesis.

a. Antes de iniciar la lectura, anime a los(as) niños(as) a hacer una lectura de imágenes de la página 3 a la 7. Permítales explorarlas, observar los gestos e inferir las situaciones que se muestran.

b. Realice preguntas que les motiven a hacer predicciones sobre el texto. Por ejemplo: ¿qué indica la imagen de la portadilla?, ¿cómo está vestido Jacobo?, o ¿por qué está vestido así?

c. A propósito de la imagen de la página 4, anímeles a hacer inferencias preguntando qué actividad parece estar disfrutando Jacobo y por qué. Invíteles a seguir leyendo las imágenes, pregunte qué actividades disfrutaban los padres de Jacobo y qué hace feliz a su hermanita.

Actividad 2. Conexión con Ciencias Sociales. Travesuras familiares.

a. Después de haber explorado las imágenes, inicie la lectura del texto. Haga énfasis en expresiones centrales, como “A Jacobo le gusta estar en familia” (p. 4). Aproveche también para preguntar a quién más le gusta estar en familia o qué es lo mejor de estar en familia.

b. Amplíe el tema de la familia, por medio de las siguientes preguntas:

- ¿Cómo está conformada su familia?
- ¿Cuántos miembros hay?
- ¿Qué hace papá o su cuidador?
- ¿Qué hace mamá o su cuidadora?
- ¿Qué actividades comparten en familia?
- ¿A qué juegan con sus hermanos o hermanas?



c. Continúe la lectura y destaque momentos clave, como el susto que Jacobo le da a su hermanita y el posterior regaño de la madre. Pídales observar con atención la imagen de la página 7. Anime a los(as) niños(as) a asociarla con situaciones parecidas, en las que hayan hecho travesuras o bromas pesadas a sus hermanos(as). También puede pedirles que compartan las reprimendas que pudieron haber recibido a causa de ellas. Invíteles a recordar esos momentos familiares, y a compartir la anécdota con el grupo.

Actividad 3. Conexión con Educación Artística. Máscaras y sustos.

a. En esta parte del relato se destaca el tema de las máscaras con las que Jacobo asusta a Susi. Indague sobre el tema por medio de estas preguntas:

- ¿A quién le dan miedo las máscaras? ¿Por qué?
- ¿A quién le divierten las máscaras terroríficas? ¿Por qué?
- ¿De qué personaje de miedo harían una máscara?

b. Luego, proponga un taller de elaboración de máscaras. Pueden usar distintas técnicas, tales como arcilla, cartulina y pinturas, cartón paja y papel, o el material y técnica que más se facilite para el grupo.

c. Provea los materiales necesarios y oriente la realización del trabajo. Luego de que finalicen sus trabajos, invíteles a mostrarlos al grupo y pida a los(as) demás estudiantes que identifiquen el personaje representado. Motíuelos a crear diálogos divertidos entre los personajes de sus máscaras y a jugar con ellas.

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Escriba en el tablero las siguientes expresiones y pida a los(as) niños(as) que completen cada texto según lo leído.

Para Jacobo, lo mejor es _____
porque sabe que _____.

Pero no fue así el día en que _____
porque _____.

TALLER 3: LOS MIEDOS NO ASUSTAN (páginas 8 a 11)

Actividad 1. Reconstrucción y continuación de la lectura.

a. Antes de retomar la lectura, propicie un espacio para que los(as) niños(as) recuerden en qué momento de la historia quedaron en la sesión anterior y lo que ha ocurrido hasta ahora.

b. Puede enseñarles las ilustraciones de esa primera parte, y pedirles que le cuenten qué ocurre en cada una.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Interpretación de imágenes y significados.

a. Anímeles a continuar escuchando la lectura del texto. Permita que realicen asociaciones de las imágenes que lo acompañan. Usted puede ir orientando la observación de cada imagen y la interpretación con preguntas como:

- ¿Qué creen que está diciendo Jacobo en este momento?
- ¿Por qué aparece un dinosaurio detrás de Jacobo?
- ¿Qué dirá Susi sobre los miedos?
- Y la mamá, ¿a qué le tendrá miedo?

b. Después, continúe con la lectura en voz alta hasta la página 11. Realice las pausas que sean necesarias para que los(as) niños(as) comenten y pregunten.

Actividad 3. Conexión con Educación Artística. Desarrollo emocional y expresión oral. Los miedos no asustan.

a. En esta parte del relato sale a relucir el tema de los miedos. Es importante que los(as) niños(as) lo aborden y relacionen las situaciones que se cuentan con sus vivencias personales. Reflexione con ellos(as) sobre el hecho de que en algún momento dado todos(as) podemos sentir miedo de algo. Anímeles a comentar a qué le tienen miedo. Puede partir de los miedos de la familia de Jacobo para explorar el tema. Pregunte, por ejemplo:

- La mamá de Jacobo le teme a los ratones y a las arañas, ¿quién de ustedes también le tiene miedo a estos animales? ¿Por qué?
- Susi le tiene miedo a las máscaras terroríficas, ¿a quién más le asustan las máscaras? Recuérdeles el divertido ejercicio del taller anterior con las máscaras, para que recuerden que estas también pueden ser divertidas.
- ¿Qué otras cosas o situaciones les producen temor? ¿Por qué les asustan?
- ¿Qué hacen para dejar de sentir miedo ante eso que les causa temor?

b. Destaque el hecho de que Jacobo dice que no le tiene miedo a nada porque quiere parecer valiente, pero le teme a la oscuridad. Hágalos notar la burla del papá hacia los miedos de la mamá y de Susi (los ratones con máscara de araña) y a haga una reflexión al respecto. Comente que todos(as), incluso los adultos, le tenemos miedo a algo; que está bien sentir miedo, pero que debemos aprender a dejarlo ir para poder vivir felices.

c. Invíteles a hacer un juego de palabras, parecido al del libro, con los miedos que ellos(as) han expresado. Por ejemplo: “los monstruos con máscara de ratón”, “la oscuridad con patas de araña” o “las arañas con cola de ratón”. Invíteles a pintar ese juego de palabras en un octavo de cartulina, tal y como lo hizo Gerald Espinoza. Esto les permitirá reírse de sus miedos y verlos como algo irreal y divertido, restándoles, así, el poder que tenían antes sobre ellos(as).

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido

1. Para finalizar el taller, invíteles a dibujar el objeto, personaje o situación a la que le tienen miedo. Pueden hacerlo como un dibujo o una figura modelada.
2. Anímeles a mostrar su obra y a decir por qué piensan que ese objeto les puede causar algún daño. Hágalos ver que ese elemento no existe en la realidad, sino que vive en ese papel y en su imaginación. Luego, cada uno(a) le dirá a su miedo: “tú ya no me asustas”.

Todos los miedos se exhibirán en un mural con el título: “Los miedos no asustan”.

TALLER 4: EL PLANETA DE LOS MIEDOS (páginas 12 a 15)

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

a. Antes de abrir nuevamente el libro, realice una actividad de memoria y capacidad de síntesis. Pídales que recuerden a qué le tiene miedo cada uno de los miembros de la familia de Jacobo. Puede pegar o proyectar las imágenes de cada miembro en el tablero y hacer un pequeño concurso de retención de información.

b. Invíteles a hacer predicciones sobre lo que imaginan que va a ocurrir en el relato. Puede ayudarles a imaginar con preguntas como:

- ¿Qué creen que va a hacer cada uno de estos personajes para vencer sus miedos?
- ¿Será que Jacobo se atreve a confesar su miedo?
- ¿Qué le dirían a Jacobo para ayudarlo a perder el miedo a la oscuridad, ahora que ustedes se despidieron de sus miedos?

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Historias escondidas.

a. Antes de continuar con la lectura, invíteles a mirar nuevamente las imágenes desde la página 5 a la 12. Anímeles a descubrir una historia paralela, que se ha ido contando a través de una imagen, detrás de la escena principal: el cuadro de Jacobo disfrazado de pirata.

b. Hágales notar que esa secuencia de imágenes va narrando otra historia, una en la que Jacobo se siente como un verdadero pirata. Invíteles a ir descubriéndola paso a paso. Primero, Jacobo se imagina con su espada; luego, con el loro compañero de todos los piratas; al final, se ve buceando en el fondo del mar y navegando en un barco pirata.

c. Destaque este juego de la imaginación del autor e ilustrador, que esconden detalles y escenas detrás de la historia principal para animar a los(as) lectores(as) a observar con atención lo que cuentan las imágenes. Entrégueles una hoja dividida en tres partes, pídale que dibujen tres momentos en los que ellos(as) sean piratas también.

Actividad 3. Conexión con Ciencias Naturales y Educación Artística. El planeta de los miedos.

a. En esta parte del relato, los(as) niños(as) harán un viaje al planeta de los miedos. Lea el texto en el que el papá propone la idea de hacer un viaje en esa nave espacial imaginaria. Invíteles a observar con atención lo que cuenta la imagen de la página 12, para comprobar si hacen una interpretación de sus simbolismos. Pregunte, por ejemplo:

- ¿Por qué parece que están a punto de caerse la lámpara y el cuadro?
- ¿Por qué sale fuego de las patas del sofá? ¿Qué imaginan los personajes que es el sofá?
- Destaque también la imagen de la página 14, en la que los personajes se ven como astronautas.

b. Continúe la lectura del texto, haciendo pausas para explorar los imaginarios de los(as) niños(as) sobre algunos aspectos: cómo se imaginan que será el planeta de los miedos o qué creen que podrán encontrar allá. También indague si saben qué es un astronauta y qué es el espacio estelar y qué hay allí, lugar adonde están viajando Jacobo y su familia. Puede proyectar el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=qkdcZQhGV-Y>

c. Para finalizar esta parte del taller, invíteles a dibujar en una cartulina o a modelar el planeta de los miedos, según como creen que es. Imaginarán también el aspecto de cada miedo. Por ejemplo, si es el miedo a la oscuridad, podrá ser una mancha oscura con forma humana; si es a los monstruos, lo crearán como se lo imaginan.

d. Ayúdeles o dirija la actividad de recorte, para que tengan una figura redonda. Ese será su planeta de los miedos. Pídale que sean muy expresivos(as) y creativos(as) en la elaboración y decoración de este planeta.

e. Luego, anímeles a dejar allí, dibujados y pegados o plasmados con plastilina, los miedos que ya no quieren tener más. Al final, cada estudiante socializará su trabajo y contará por qué lo imagina de ese modo y qué miedos habitan sus planetas de los miedos.

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Escriba las siguientes oraciones en el tablero, léalas en voz alta y pídale completar la idea, según lo que entendieron.

1. Al papá se le ocurrió la idea de hacer un viaje al planeta de los miedos, para _____.
2. La intención del papá era ayudar a sus hijos a _____.

TALLER 5: PLANETAS Y NAVES ESPACIALES (páginas 16 a 18)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura.

a. Ayude a los(as) niños(as) a recordar momentos clave de la historia, trabajados en el taller anterior, y a anticipar nuevas situaciones.

b. Invíteles a imaginar qué harán los personajes al aterrizar en el planeta de los miedos.

Actividad 2. Conexión con Ciencias Sociales y Ética y valores. Me divierto con mi familia.

a. Continúe la lectura, deteniéndose en aspectos que considere necesario aclarar, como el hecho de que el papá logra crear mundos imaginarios a través del juego con su familia. Invíteles a ampliar la comprensión sobre este hecho, haga preguntas que les permitan relacionar la situación con sus vivencias familiares. Por ejemplo:

- ¿Qué juegos y actividades recreativas comparten con su familia?
- ¿Por qué es importante pasar tiempo con la familia?
- ¿Por qué debemos cuidar a nuestros seres amados?
- ¿Cómo les demuestran su amor y cariño a su familia?
- ¿Por qué es tan divertido jugar con la imaginación?
- ¿Quiénes inventan juegos con personajes y lugares imaginarios?
- ¿A quiénes les gusta que les lean cuentos? ¿Por qué?

b. Para que puedan expresar mejor esta idea, invíteles a dibujar algunas de las actividades divertidas que comparten con su familia. Luego, expondrán sus trabajos y podrán comentar sobre esos momentos divertidos en familia.

Actividad 3. Conexión con Ciencias Sociales y Educación Artística. Planetas y naves espaciales.

a. Continúe la lectura en voz alta en la página 16. Destaque la imagen de la página 17. Anímeles a describir algunas situaciones que se observan y a hacer su propia interpretación al respecto. Puede motivar las intervenciones con preguntas como:

- ¿Por qué todo parece estar volando?
- ¿Por qué Susi está en el aire?
- ¿Cómo describirían ese planeta? ¿Parece frío o caliente?



Tomada de: Freepik.com

b. A propósito del tema de los planetas, haga algunas preguntas que les permita recordar el video del taller anterior. Pregunte, por ejemplo:

- ¿Qué es un planeta? ¿Cuáles planetas recuerdan?
- ¿Cómo se imaginan que es el planeta Marte?
- ¿Para qué se hacen viajes espaciales?
- ¿Cómo son las naves espaciales?

c. Luego de escucharles, complemente sus ideas con una sencilla explicación sobre el tema. Aclare que los planetas son cuerpos celestes que giran alrededor de una estrella de la cual reciben su luz, el Sol; puesto que los planetas no tienen luz propia.

d. Para finalizar, proponga un espacio de creación artística sobre el tema de los planetas y las naves. Invíteles a crear un mural entre todos(as) sobre el espacio. Cada estudiante plasmará la imagen de una estrella o de una nave espacial, según como la imaginan, haciendo uso del material y la técnica que elijan. Allí pueden pegar también sus planetas de los miedos, que elaboraron en el taller anterior.

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido

Invite a los(as) niños(as) a dar su opinión sobre los siguientes aspectos:

1. ¿Por qué Jacobo no quiere decir o mencionar ningún miedo?
2. ¿Creen que es mejor quedarse callado(a) para parecer valiente? ¿Por qué?

TALLER 6: SI YO FUERA UN SUPERHÉROE O UNA SUPERHEROÍNA (páginas 19 a 23)

Actividad 1. Reconstrucción de la lectura.

a. Antes de retomar la lectura, provea un momento para hacer un recuento de todo lo que ha ocurrido hasta el momento. Anímeles a recordar aspectos como:

- ¿Cómo inició la historia?
- ¿Qué personajes hemos conocido hasta el momento?
- ¿Cuáles han sido las situaciones que más han llamado su atención? ¿Por qué?
- ¿A dónde hemos acompañado a los personajes?
- ¿Por qué decidieron ir allí?

b. Invíteles, luego, a imaginar cómo termina el relato. Indague:

- ¿Qué creen que va a suceder a continuación?
- ¿Qué harán cuando regresen del planeta de los miedos?

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Lectura e interpretación de imágenes.

a. Antes de continuar con la lectura, invíteles a observar y comentar en parejas lo que ocurre en el relato a través de las imágenes.

b. Proponga una actividad en la que los(as) niños(as) vayan leyendo las imágenes y vayan imaginando y explicando lo que interpretan en cada una. Esto permitirá ampliar la comprensión y enriquecer la historia, puesto que cada pareja hará una lectura e interpretación diferente.

c. Anímeles a proponer diálogos de los personajes, de acuerdo con lo que creen que está sucediendo en esa imagen. Luego, anime a cada pareja a que, en voz alta, vayan contando la historia que imaginaron a partir de las ilustraciones, incluidos los diálogos. Esta actividad les puede resultar muy divertida y, además, les permitirá crear una historia propia dentro de la historia general.

Actividad 3. Conexión con Ética y valores. Si yo fuera un superhéroe o una superheroína.

a. Retome la lectura del texto en la página 19 y destaque elementos importantes, como el miedo de Jacobo a perder a Súper. También, la buena actitud de Susi con su hermano y el cariño de Jacobo por su hermanita.

b. Reflexione con los(as) niños(as) sobre el tema de los superhéroes, a propósito de lo importante que es Súper para Jacobo. Anímeles a contar si ellos(as) también tienen un superhéroe favorito y cuál es este. Pregúnteles si en la vida real existen superhéroes que nos ayudan en lo que necesitamos y nos protegen cuando tenemos miedo.

c. Lleve la discusión a la idea de que algunos de esos superhéroes no tienen que tener poderes especiales, como volar o convertirse en fuego, sino que pueden ser las personas que más nos quieren y están cerca de nosotros(as) para ayudarnos y hacernos sentir protegidos.

d. Finalice el taller con una actividad que puede llamar "Si yo fuera un superhéroe o una superheroína". Consiste en que cada niño(a) deberá pensar en el poder que le gustaría tener si fuera un superhéroe o una superheroína. Pídale que ese superpoder que piensen sea para ayudar a los(as) demás de su comunidad. Luego, deberán dibujarse usando ese poder. Anímeles a pensar en muchos poderes que podría tener un superhéroe y a ser creativos en su dibujo. Pueden agregarle elementos reciclados para decorarlo de manera original.

e. Motive a los(as) estudiantes para que lo socialicen con el resto del grupo y que expliquen por qué les gustaría tener ese poder y cómo lo emplearían en la vida real para ayudar a su comunidad. Hágales ver que todo lo que se nos ha dado debe ser empleado para hacer el bien a los demás.

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido

Pida a los(as) niños(as) analizar la historia de forma general respondiendo estas preguntas:

1. ¿Qué destacarían de la familia de Jacobo?
2. ¿Cómo describirían al padre de esta historia?
3. ¿Qué conclusión pudieron sacar sobre los miedos?

DESPUÉS DE LEER TALLER 7: LECTURA CRÍTICA. PADRES Y SUPERHÉROES

Actividad 1. Comprensión global.

Para verificar la comprensión, puede dibujar en el tablero una tabla como la que se encuentra a continuación (esta facilitará la síntesis de todo el relato). Pídales que resuman la idea más importante de cada uno de estos momentos. Usted irá escribiendo lo que ellos(as) expresen para cada momento. Por ejemplo:

Inicio	Desarrollo	Final
Jacobo asusta a su hermanita con una máscara. Su mamá lo regaña, y todos hablan de sus miedos.	El papá los invita a hacer un viaje al planeta de los miedos, para dejar allá sus miedos.	Jacobo decide contar que su mayor miedo es perder a Súper.

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

a. Anímeles a analizar el tema central del relato: los miedos. Pídales su opinión sobre la forma como el papá trata de ayudar a sus hijos a perder el miedo. Indague qué hacen sus padres o cuidadores cuando ellos(as) sienten miedo o están tristes.

b. Propóngales descubrir algunos sentimientos que se pueden inferir a través de la lectura, por ejemplo:

- Felicidad
- Amor
- Cuidado
- Apoyo
- Compartir

c. Anímeles a que elaboren una tarjeta para sus padres o cuidadores, en la que les agradezcan por cuidar de ellos(as) y ayudarles a superar sus miedos.

Actividad 3: Reflexión personal.

a. Invite a los(as) estudiantes a reflexionar sobre estos dos aspectos:

- Los padres son nuestros principales superhéroes y nuestros primeros compañeros de juegos.
- Cuando contamos a nuestros padres o cuidadores lo que sentimos, lo que nos asusta, lo que necesitamos, ellos(as) siempre podrán ayudarnos.

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

- ¿Por qué es importante compartir momentos de juego y diversión con tu familia?
- ¿Qué actitudes y comportamientos en el juego y en el trato a los demás has podido aprender al jugar con tu familia?
- ¿En qué se parecen los padres o familiares a unos superhéroes?

TALLER 8: UNA HISTORIA SOBRE MIEDOS

Actividad 1. Creación de una historieta.

a. Proponga una actividad en la cual los(as) niños(as) creen una tira cómica de tres o cuatro viñetas, sobre el tema de los miedos. Provea una cartulina con las divisiones ya hechas. Pídales que primero piensen y recuerden los miedos que dejaron en su planeta de los miedos y que trabajaron en talleres anteriores, y motíveles a crear un superhéroe que los destruye.

b. Para esto, deberán pensar en “el superhéroe o la superheroína destruye miedos”:

- Sus características
- Sus poderes
- Su aspecto físico

c. Cuando ya lo tengan definido, ayúdeles a recordar cómo plasmaron sus miedos y el aspecto de cada uno, para que puedan crear la historieta. Pídales que imaginen tres o cuatro momentos o escenas de su historia, en la que se observe cómo el superhéroe o la superheroína va destruyendo cada uno de esos miedos con sus poderes.

Actividad 2. Revisión y corrección.

a. Invíteles a comentar entre ellos(as) sus creaciones y a escuchar las sugerencias de sus compañeros(as).

b. Ayúdeles a revisar algunos aspectos que puedan ser mejorados, como:

- El coloreado
- La secuencia de los hechos
- Las expresiones de los personajes

Actividad 3. Socialización.

Invíteles a compartir con el grupo su historieta y a narrar lo que ocurre en cada viñeta. Deben darle un nombre a su historieta y a sus personajes.