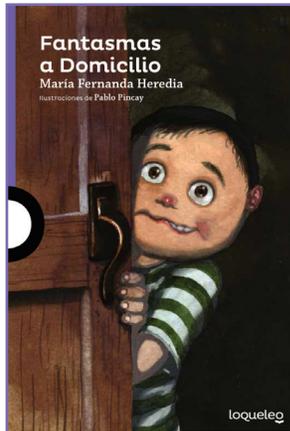


## Libro:

### Fantasmas a domicilio

de María Fernanda Heredia



Periodo:

Fecha:

\_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_

Total de horas: 8

El mundo corre peligro luego de que el viejo negocio de los abuelos de Lucas debe cerrar. Lucas se siente distinto a sus familiares, pues le teme a todo lo que ellos no; pero sabe que debe ser él quien los salve a todos. Por ello, emprende una aventura a través de la cual logra superar sus propios miedos al ir en busca de los fantasmas a los que teme. Esta guía permite explorar temas como la empatía, la superación de los miedos y el encuentro con el otro. Además, la historia invita a reflexionar sobre la importancia de las diferencias para la convivencia, así como sobre la relación de dependencia mutua que tenemos los seres que vivimos en comunidad.

#### Integración de áreas:

- 1. Ciencias Sociales:** Relación de interdependencia entre quienes comparten una comunidad. Los derechos del trabajador. La desigualdad.
- 2. Competencias Ciudadanas:** Tolerancia y respeto por las diferencias. Conservación de las tradiciones. Solidaridad con el otro y respeto por mí mismo. Convivencia.
- 3. Lenguaje:** Emisor, receptor, mensaje y canal. Lenguaje para las relaciones interpersonales. Narración en primera persona. La memoria, el afecto y el lenguaje. Identidad y lenguaje.
- 4. Educación Artística:** Diseño de máscaras y disfraces.
- 5. Ciencias Naturales:** Características de insectos y arácnidos.

## ANTES DE LEER

### TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

#### Actividad 1. Las pistas del libro.

**a.** Pregúnteles a los(as) estudiantes cuáles son las características de una familia, es decir, qué hace que una familia sea una familia. También puede preguntarles si todas las familias son iguales. Anote en el tablero algunas de las respuestas escogidas. Luego, indague si alguna vez se han sentido distintos a sus familiares, como si fueran de una familia diferente, y, si es así, por qué.

**b.** A partir de las anotaciones del tablero, proponga una discusión en torno a las diferencias emocionales y de carácter que existen dentro de las familias y cómo pueden estas ocasionar conflictos. Pídale a los(as) estudiantes que representen los conflictos por medio de una imitación o actuación.

**c.** Luego, pídale que observen la portada de *Fantasmas a domicilio*. Escoja a un(a) estudiante para que lea en voz alta el título de la obra. Deles un par de minutos para que la revisen de forma individual. Puede sugerirles que piensen en qué otras situaciones encuentran la expresión “a domicilio”. Después, lean en conjunto el texto de la contraportada y pregúnteles sobre qué imaginan que trata el libro luego de ver la portada, leer título y la sinopsis de la contraportada. Pídale que lo piensen en relación con la discusión de los puntos a y b.

#### Actividad 2. Conexión con Competencias Ciudadanas y Educación Artística. ¿Te gustan las historietas?

**a.** Luego de la discusión, pregúnteles cuál consideran que es la clave para mantener la convivencia sana entre los miembros de una familia más allá de sus diferencias. Pídale que mencionen una sola palabra como respuesta. Anote las palabras en el tablero a medida que vayan respondiendo. Solicite que armen cuatro equipos distintos (usted puede dirigir la división). Sugiera que se asocien con aquellos(as) compañeros(as) que tengan la misma palabra o palabras similares.

**b.** Pídale a cada equipo que elabore una historieta de cinco viñetas, en la que muestren un conflicto entre personas que pertenecen a la misma familia pero son muy diferentes, y una solución posible para ese conflicto. Dígales que incluyan varias de las palabras que anotaron en el tablero. Si cuentan con tiempo suficiente, pídale que lo coloren también. Recuérdeles que una historieta es un tipo de texto que mezcla imagen y texto, y que tiene una estructura específica: viñetas, distintos tipos de globos, ilustración de personajes y locaciones, etc.

**c.** Luego, anime a los equipos a que intercambien sus historietas. Pida que cada equipo lea el cómic de otro equipo. Posteriormente, inicie una discusión realizando preguntas como estas:

- ¿Cuál es el conflicto que hay en la historieta y cómo se soluciona?
- ¿Han experimentado algo similar? ¿Qué?
- ¿Conocen de alguien que haya vivido algo parecido? ¿Quién?
- ¿Es posible que los personajes de la historieta convivan aplicando la solución, a pesar de sus diferencias?

#### Actividad 3. Conexión con Competencias Ciudadanas. Mi familia no es como las otras.

**a.** Háblele a los(as) estudiantes sobre la multiplicidad de familias que existen en el mundo: familias “tradicionales”, familias monoparentales, familias homoparentales, familias adoptivas, familias con mascotas, familias con abuelos pero sin tíos, familias con tías pero sin primas, familias numerosas y familias de dos miembros, entre otras. Pregúnteles si conocen a alguna familia que sea distinta de la de ellos(as) y por qué la consideran diferente. Luego, vea este video con ellos(as):

[https://www.youtube.com/watch?v=ALe4Fq\\_ew3A](https://www.youtube.com/watch?v=ALe4Fq_ew3A)

**b.** Pregúnteles qué tradiciones tienen en sus familias. Puede preguntar qué acostumbran a hacer en las vacaciones, durante los fines de semana, en los cumpleaños o al finalizar el año.



c. Ahora, pídeles que compartan qué profesiones existen en sus familias o a qué actividad se dedican. Puede orientar la conversación con preguntas como: ¿qué hacen tus papás?, ¿en tu familia hay por tradición muchos médicos, docentes, músicos, abogados, ingenieros, o cualquier otra profesión?, ¿qué te gusta del trabajo de tus papás?

## TAREA:

Lean desde la página 9 hasta la 26. Traigan una foto de la familia y colores.

## TALLER 2: MI FAMILIA (páginas 9 a 26)

### Actividad 1. Conexión con Competencias Ciudadanas. Álbum familiar.

a. Pídeles a los(as) estudiantes que peguen la foto de su familia (tarea del Taller 1) en el cuaderno y dibujen un marco alrededor de esta para decorarla. Usted puede llevar un modelo propio o mostrarles un par de imágenes de guía para que los(as) estudiantes le sigan.

b. En seguida, anímeles a que escriban en su cuaderno un párrafo breve en el que describan a su familia. Puede guiarlos con preguntas como: ¿quiénes conforman su familia?, ¿qué tienen en común sus familiares?, ¿de dónde viene su familia?, ¿cómo son sus familiares?, ¿qué le gusta hacer a su familia?, ¿qué no hacen en su familia?

c. Después, inicie una conversación en una mesa redonda en la que compartan qué es lo que más les gusta de su familia y por qué.

### Actividad 2. Autorretratos.

a. Pídeles a los(as) estudiantes que compartan qué consideran que los hace distintos(as) de sus familiares, es decir, qué los diferencia de los demás miembros de su familia. Después, solicíteles que compartan si consideran que algún miembro de su familia es extraño y por qué. Puede formular las siguientes preguntas a algunos(as) estudiantes para acercarse a la lectura: ¿alguna vez te has sentido como se siente Lucas? ¿Consideras que eres diferente a los demás miembros de tu familia? ¿Consideras que eres parecido a tu familia?

b. Luego, pídeles que se dibujen a sí mismos en el cuaderno y que escriban al lado dos cosas a las que le tengan miedo. El rostro que dibujen debe llevar un marco parecido al que dibujaron para la fotografía que trajeron de tarea.

c. Permita una conversación con todo el grupo en la que compartan cómo sienten que se parecen a Lucas y cómo sienten que se diferencian de él. Desde allí puede realizar una reflexión sobre la importancia del respeto por las diferencias para que haya una buena convivencia, partiendo del hecho de que incluso en las familias hay diversidad. Enfatice en el hecho de que las diferencias son parte de lo que nos hace únicos y, por lo tanto, deben respetarse.

### Actividad 3. Conexión con Lenguaje. ¿Alguien quiere pensar en los médicos?

a. Tome una hoja en blanco y pásela a los(as) estudiantes para que escriban allí luego de dar la siguiente instrucción: "Escribe el nombre de la profesión o negocio más extraño que conozcas en tu familia". Luego, léalas frente a todos(as) sin decir quién escribió qué y pregúnteles si se imaginan cómo sería tener en su familia una profesión o negocio como los mencionados.

b. Divida a los(as) estudiantes en equipos de tres personas y pídeles que escriban en conjunto un cuento en el que narren qué sucedería con los médicos si mañana todo el mundo dejara de creer en la medicina. El cuento debe ser corto, máximo de una página, y debe enfocarse en las consecuencias que enfrentaría el personal médico si algo así llegase a suceder. Recuérdeles la estructura narrativa: inicio, nudo y desenlace. Pídale a cada equipo que lea el cuento frente al grupo.

c. Para finalizar, permita una conversación y pregunte por qué creen que la abuela considera que los humanos lamentarán las consecuencias de que los fantasmas desaparezcan. Puede iniciar con la pregunta: ¿Qué creen que sucederá si desaparecen los fantasmas?

## EVALUACIÓN LECTORA:

### Interpretación

Pídales a los(as) estudiantes que releen las páginas 22, 23 y 24 del libro y que respondan estas dos preguntas en un solo párrafo:

1. ¿Por qué el narrador dice que las personas estaban perdiendo el miedo que antes era tan importante?
2. ¿Qué explicación se le dan ahora a los actos de los fantasmas?

## TAREA:

Lean desde la página 27 hasta la 38.

## TALLER 3: LENGUAJE LITERARIO Y CORPORAL (páginas 27 a 38)

### Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Una familia de locos.

a. Inicie la sesión preguntándoles a los(as) estudiantes por qué Lucas afirma que su familia parece una familia de locos (página 29). Una vez terminen, pregunte si están de acuerdo con Lucas cuando este dice que “todos los padres son raros” (p. 30).

Luego, lea con ellos(as) la conversación de los padres de Lucas sobre las labores que tienen en el trabajo (págs. 29 y 30). En esta conversación está presente un juego metafórico con la figura de la sinécdoque: la parte por el todo.

Puede explicar esta figura literaria de forma sencilla, enfatizando en que aunque los padres de Lucas estén hablando sobre sus labores en el trabajo, parecieran decir que tienen encuentros con narices y cachetes, pero no con las personas que los portan, como si fueren narices o cachetes andantes.

b. Revise con los(as) estudiantes las imágenes de las páginas 28 y 29. Pregúnteles si consideran que la imagen inicial, la de la izquierda, podría ser una imagen real o si esta exagera los rasgos de los dos personajes. Luego de la discusión, pídales que escojan su animal favorito y que lo dibujen en el cuaderno exagerando los rasgos que más les gustan de este. Anímese y dibuje su propio animal en el tablero. Pídales sugerencias a los(as) estudiantes para hacer la modificación del suyo.

c. Finalmente, anímeles a que compartan sus dibujos con el resto del grupo, así como sus respectivas apreciaciones sobre los mismos. Explique que esa forma de exagerar los rasgos de un sujeto constituye la figura literaria de la hipérbole. Pídales que den ejemplos con relación a la vida real: “me voy a caer del sueño”, “te quiero de aquí a la luna”, “llevo mil años esperando”, entre otros.



## Actividad 2. Conexión con Lenguaje. ¡A inventar una lengua!

**a.** Inicie la actividad preguntando si es posible comunicarse sin palabras. Anote en el tablero las ideas principales de lo que respondan los(as) estudiantes. Puede proyectar el siguiente video sobre mimos: [https://www.youtube.com/watch?v=zK\\_6PTY4\\_xU](https://www.youtube.com/watch?v=zK_6PTY4_xU)

**b.** Divida la clase en dos equipos y pídale a cada equipo que construya una forma, estrategia, código o clave para comunicarse entre ellos(as) sin palabras. Puede darles diez minutos para que lo creen. Puede dar ejemplos sobre formas en las que nos comunicamos diariamente sin palabras o con algunos códigos del lenguaje de señas.

**c.** Divida, a su vez, a cada equipo en dos y entregue un mensaje sencillo a una mitad de cada grupo, algo como “nos gusta el helado”, “somos los mejores”, “hoy es viernes” o “nuestro curso es \_\_\_”.

El mensaje solo lo puede conocer una mitad del grupo, pues el reto consiste en comunicar ese mismo mensaje a la otra parte del equipo haciendo uso del código que crearon y que todos conocen. Al finalizar, realice una reflexión sobre la importancia de los gestos físicos como herramienta de comunicación, contacto y afectividad con los demás. Puede guiar la reflexión con preguntas como:

- ¿En qué situaciones dan abrazos y por qué?
- ¿Por qué las personas se dan la mano cuando resuelven algún conflicto?
- ¿Por qué algunas personas juntan las manos para orar o se sientan de determinada forma para meditar?

Regrese al pasaje sobre el profesor de Deportes y la profesora de Preescolar, en la página 37, y pregúnteles por qué creen que los gestos afectivos son importantes para los seres humanos y qué efectos puede tener perderlos para siempre.

## Actividad 3. Conexión con Lenguaje. ¡Yo no soy un bicho raro!

**a.** Inicie la actividad preguntando por qué Lucas dice que es un “bicho raro” y qué eventos lo llevan a que se sienta así. Luego de reconstruir ese pasaje con los(as) estudiantes, invíteles a que compartan con la clase si alguna vez se han sentido como Lucas y por qué. Anote las comparaciones que hagan los(as) estudiantes que participen. Puede motivarles exponiendo usted alguna experiencia. Es probable que así aparezcan más símiles en los que se comparen con algo para explicar cómo se sintieron, tal y como la expresión de Lucas “como un bicho raro” (p. 35). Pregúnteles por qué creen que las comparaciones son útiles para comunicarse con los demás.

**b.** Hable con los(as) estudiantes sobre el lenguaje poético o literario y las diferentes formas de expresarse. Pídeles un ejemplo de cómo hablarían de forma poética. Mencione que esa manera de hablar o de escribir tiene formas que a veces tienen nombres específicos. Explique que esas formas de comparación reciben el nombre de “símil”. Puede volver a los ejemplos que compartieron para socializar el concepto. Pídale al grupo que se organice en equipos de cuatro personas y que piensen en dos símiles diferentes de los que ya hay escritos en el tablero. Pídeles que los escriban en una hoja y recójalas luego de que terminen.

**c.** Cuénteles que jugarán a las adivinanzas. Un miembro de cada equipo leerá la primera parte de sus símiles y permitirá que otro grupo intente adivinar la segunda parte del símil. Por ejemplo, si el símil es “fresco como una lechuga”, el equipo solo leerá “fresco como...”, para que los equipos rivales adivinen “una lechuga”. Si el primer equipo rival no puede adivinar la segunda parte del símil luego de dos intentos, el siguiente equipo tendrá la oportunidad de hacerlo. Si se repite la situación, irá el siguiente equipo y así sucesivamente hasta que todos los grupos muestren sus símiles.

### TAREA:

Lean desde la página 41 hasta la 55. Traigan un lápiz, tijeras, lana o cordel, marcadores oscuros, pinturas y cartulinas blancas o de color.

## TALLER 4: ¿PARA QUÉ COMUNICARME? (páginas 41 a 55)

### Actividad 1. Conexión con Educación Artística. ¡Máscaras de ultratumba!

**a.** Retome con el grupo el concepto de hipérbole. Pregunte si consideran que los fantasmas son un tipo de hipérbole y por qué. Luego, vaya al pasaje del fantasma Lino, en las páginas 44, 45 y 46, y reconstruya el fragmento con los(as) estudiantes de forma oral. Pídales que se fijen en la imagen de la página 46, en la que aparecen Lucas y Lino en la montaña rusa. Pregúnteles qué elementos de la imagen consideran que implica una hipérbole.

**b.** Indíqueles que usen su lápiz y su cartulina para pintar un rostro que les parezca lindo, apuesto o proporcional. Luego, pida que retiñan el rostro con el marcador. Después, animeles para que conviertan el rostro dibujado en el rostro de un fantasma, exagerando los rasgos de la persona con las pinturas que trajeron. Cuénteles que ahora deben escribir en su cuaderno el nombre del fantasma, qué trabajo tiene ese fantasma y por qué escogieron dicho trabajo. También deben escribir una frase característica que el fantasma diga para asustar a los(as) demás. Puede darles ejemplos imitando una voz de ultratumba. Recuérdeles que el empleo escogido debe estar relacionado con las características exageradas del fantasma. Asimismo, pídale que escojan trabajos que ellos(as) crean que un fantasma realmente puede realizar.

**c.** En este punto haga énfasis en la importancia del seguimiento de instrucciones. Guíe a los(as) estudiantes para que recorten la silueta del rostro del personaje. Luego, explique cómo usar el lápiz para abrir de forma delicada un pequeño hoyo a cada lado del rostro, con el propósito de amarrar allí la lana o el cordel para convertir la cartulina en una máscara. Explíqueles cómo cortar la parte interna del ojo de la máscara para que puedan ver cuando se la pongan, y cómo anudar la lana o el cordel en cada hoyo manteniendo el largo necesario para poder amarrarla alrededor de la cabeza.

### Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Texto instructivo. Máscaras para todas y todos.

**a.** Pídales a los(as) estudiantes que se pongan sus máscaras y paseen libremente por el salón diciendo la frase característica que crearon para su personaje. Pídales que se comporten como se comportaría un fantasma. Luego, pídale que regresen a sus puestos y pregúnteles qué creen que debe hacer o tener un fantasma para ser un fantasma y qué creen que pueden y no pueden hacer. Anote las ideas en el tablero. Luego, pídale que se presenten con su máscara puesta como si fuesen el personaje que crearon. Deben decir su nombre, su trabajo y su frase característica. En diferentes momentos puede abrir discusiones sobre si determinado trabajo puede o no ser desempeñado por un fantasma.

**b.** Pregunte si alguna vez han tenido que leer instrucciones para realizar alguna actividad y en qué ocasiones. Hábleles del texto instructivo y de sus características. Puede mostrarles ejemplos y hablar sobre qué tipo de productos contienen instrucciones y por qué estas son importantes.

**c.** Mencione que crearán una hoja de instrucciones para la creación de la máscara. Animeles a que piensen en una serie de pasos para explicarle a alguien que no sea del colegio cómo hacer una máscara como la que realizaron con su personaje. Recuérdeles que esta debe incluir todos los pasos: la lista de materiales, la creación del personaje, el diseño del dibujo y la modelación de la máscara. Estará ilustrada de forma sencilla y a blanco y negro en los momentos en los que sea necesario incluir una ilustración. Mientras los(as) estudiantes crean su tabla, usted puede hablarles sobre la importancia de comunicarse con claridad al momento de dar instrucciones. Puede copiar el siguiente modelo en el tablero o proyectarlo en alguna pantalla:

PASOS	DESCRIPCIÓN Y MATERIALES	ILUSTRACIÓN (SI ES NECESARIA)
2	Realiza la silueta del rostro de tu personaje en la hoja tamaño cuaderno y decórala para hacerlo realmente terrorífico.	

### Actividad 3. Conexión con Lenguaje. Las palabras y el contacto con el entorno.

**a.** Pregúnteles cuál era el efecto de la epidemia que estaba afectando a todos los seres humanos (pág. 54). Inicie una discusión sobre la pregunta: si las palabras desaparecieran, ¿nos alejaríamos los unos de los otros? ¿Por qué? Anote en el tablero tres de los argumentos planteados en las respuestas.

**b.** Dirija la discusión hacia la idea de que el lenguaje es de todos(as) porque no es de nadie. Puede iniciar preguntando quién creó el español y quién creó el inglés. Luego, conduzca la discusión hacia el papel del lenguaje en la vida humana. Para ello, puede hacer preguntas como: ¿Es posible definir quién soy o qué me gusta si no conozco una palabra? ¿Es posible aceptar o rechazar algo, decir sí o no, si no conozco palabra alguna? Luego, pregunte por qué creen que en el libro desaparece el contacto entre las personas cuando desaparecen las palabras.

**c.** Pídale a cada estudiante que escriba en su cuaderno el título “¿Para qué comunicarme?” y, debajo, una lista de tres cosas que podría hacer sin comunicarse con ninguna persona, con ningún ser vivo, ni con ningún ser consciente que pueda entenderles. En seguida, solicite que escriban tres cosas que no podrían hacer sin comunicarse con algún ser vivo ni con algún ser consciente. Hábleles sobre cómo la comunicación es una forma de contacto con las otras personas y de que esta es necesaria porque todos(as) necesitamos de los(as) demás para existir.

### TAREA:

Lean desde la página 57 hasta la 63. Traigan un octavo de papel iris o bond de colores.

## TALLER 5: LENGUA Y SOCIEDAD (páginas 57 a 63)

### Actividad 1. Los sistemas y medios de comunicación.

**a.** Inicie el taller preguntándole al grupo por qué creen que la abuela sí se acuerda del cumpleaños de Lucas. Indague cómo se comunican con sus familiares en la actualidad. Anote las respuestas en el tablero, en una columna. Luego, pregúnteles si conocen algún medio de comunicación que usaron sus familiares mayores pero que ya no se usa. Puede copiar el siguiente modelo en el tablero o proyectarlo, e ir llenándolo entre todos(as), como en el ejemplo:

ANTES	AHORA
Beeper	Mensajería instantánea
Carta	Videollamada

**b.** Reconstruya oralmente junto con los(as) estudiantes el capítulo “La llamada”, haciendo las siguientes preguntas:

- ¿Qué le contó Lucas a la abuela cuando recibió la llamada?
- De acuerdo con la abuela, ¿qué sucederá cuando la situación llegue a su peor momento?
- ¿Qué debe hacer Lucas para arreglar la situación?
- ¿Qué responde la abuela cuando Lucas dice que es imposible que los fantasmas se especialicen en gestos de cariño como besos, abrazos y caricias?
- ¿Por qué son necesarios los fantasmas en la historia.

**c.** Pregúnteles a los(as) estudiantes cómo expresan afecto o cariño con sus familiares cuando se comunican a través de medios como WhatsApp o FaceTime. Luego, pídeles que diseñen en su cuaderno tres *emojis* o emoticones distintos, que no han visto pero que les gustaría que existieran para expresarle afecto a sus familiares.

## Actividad 2. Conexión con Lenguaje y Ciencias Sociales. Epístola y Memoria.

**a.** Inicie la actividad preguntando si alguna vez han escrito una carta y para quién. Indague si creen que hoy la gente se escribe cartas y si consideran que hay algo valioso en comunicarse de esa manera. Puede leerles el fragmento de alguna carta famosa o mostrarles algún video en el cual algún personaje envíe una epístola: [https://www.youtube.com/watch?v=sU\\_wJ\\_Q2Ye8](https://www.youtube.com/watch?v=sU_wJ_Q2Ye8)

**b.** Indíqueles a los(as) estudiantes que deben escribir una carta a algún familiar o amigo(a) que no pertenezca al colegio para contarle sobre la terrible enfermedad que aqueja al mundo de Lucas. En ella deben explicar también por qué creen que se pierde la memoria cuando se pierden las palabras. Además, la carta invitará a su amigo(a) a que se filtre en el mundo de Lucas para ayudarlo con su misión de encontrar a Lino. La carta se enviará junto con la hoja de instrucciones de la máscara y se le dirá al receptor que la máscara será útil para la tarea de buscar a Lino. Puede seguir el siguiente modelo:

**Ciudad y fecha** .....

**Estimado(a),**

**Enfermedad del pueblo** .....

**Memoria y palabra** .....

**Solicitud de ayuda para la búsqueda** .....

**c.** Pregunte si saben cómo se envía una carta en físico. Puede hablarles sobre el código postal o la labor de mensajería que ejercían antes los carteros o los que ejercen hoy las empresas de mensajería. Mencione el papel de los sobres en el envío de cartas. Dígalos que armarán su propio sobre con el octavo de papel que trajeron y que lo decorarán. Reproduzca el siguiente video para explicar cómo hacer uno: <https://www.youtube.com/watch?v=BdSFSyIclAc>

Después dígalos que lo marquen. Solicíteles que hablen con sus acudientes para preguntar si es posible hacerle llegar la carta a la persona para la que está destinada. En caso de que no, puede plantear alternativas como escanearlas o tomarles una foto para enviarlas por Internet. Si resulta, por ejemplo, que la persona para la que está dirigida ya falleció, pueden quemar la carta a manera de ritual, tomando todas las medidas de seguridad necesarias y en un entorno seguro.



## EVALUACIÓN LECTORA:

### Recuperación de la información

Marque verdadero (V) o falso (F) dependiendo de la expresión:

- “Fantasmas a domicilio” había sido reemplazado por “matrimonios a domicilio”. (F)
- En la mansión embrujada, “Barrabás, el caníbal” fue reemplazado por “El monstruo de dos cabezas” (V).
- Lino no trabaja en la Mansión embrujada porque lo reemplazó un hombre que se disfrazaba de duende. (F).

## TAREA:

Pregunten a sus acudientes si es posible hacer llegar la carta a la persona para la que está destinada. Traigan colores.

## TALLER 6: CIENTÍFICO POETA (páginas 63 a 68)

### Actividad 1. Conexión con Ciencias Naturales y Lenguaje. Naturaleza poética.

**a.** Teniendo en cuenta que esta sesión solo trabaja cinco páginas, la lectura de las mismas se realizará en el aula. Para esta dinámica, organice una mesa redonda. Pídale a algún(a) estudiante que inicie la lectura en voz alta mientras los(as) demás la siguen con su propio libro. Explíqueles que en algún punto seguido de la lectura usted dirá un nombre de forma aleatoria y esa persona debe continuar la lectura en voz alta con fluidez como parte del juego. La idea es conservar una dinámica en la cual todos(as) los(as) estudiantes estén conectados(as) con la lectura.

Al finalizar la lectura, regrese a las respuestas que los(as) estudiantes plantearon para la pregunta: si las palabras desaparecieran, ¿nos alejaríamos los unos de los otros? Permita una reflexión corta sobre cómo el miedo puede acercar a las personas.

**b.** Pregúnteles a los(as) estudiantes si alguna vez han entrado a alguna casa o mansión embrujada. En caso de que no, pregúnteles si saben en qué consiste una. Luego, regrese a la página 66 del libro, en la que aparece el monstruo de dos cabezas e invíteles a que lo describan oralmente de forma tan específica como sea posible: características mutantes, tipo de ojos, tamaño, altura, clase de pelo, cantidad de extremidades, cantidad de cabezas, hombre o mujer, amigable o atemorizante, atractivo o asqueroso.

**c.** Teniendo en cuenta que los(as) estudiantes ya saben qué es un símil, pídeles que creen dos símiles distintos que hablen sobre el hombre de dos cabezas. Sugiera que extraigan ideas de la descripción que acaban de realizar en grupo.

### Actividad 2. Conexión con Lenguaje. El lenguaje literario vs. el lenguaje científico.

**a.** Inicie la actividad preguntando si recuerdan a qué atracción de la Mansión embrujada pertenecía la segunda cabeza del Hombre sin cabeza. Pregúnteles luego qué tipo de animal es la mosca y si las arañas son insectos o no. Presente una definición de insecto y otra de arácnido, procure que sean científicas pero que mantengan una sencillez relativa para la edad de los(as) estudiantes.

Después de leerlas junto con ellos(as) regrese a la idea de los símiles y las formas de expresar poéticamente, y enfatice en el hecho de que también hay formas científicas de hablar o escribir, tal como las definiciones que acaban de leer. Al finalizar, asegúrese de que a los(as) estudiantes no les queden dudas sobre los términos usados (omnívoro, tórax, entre otros.) Para la franja a la que el libro pertenece, se sugieren las siguientes definiciones extraídas del enlace:

<https://www.mundoprimaria.com/>



TIPO DE ANIMAL	DEFINICIÓN	EJEMPLO
Arácnido	Las arañas tienen ocho patas. Su cuerpo se divide en dos partes: una cabeza unida al tórax y el abdomen. Los arácnidos nunca tienen alas, así que son incapaces de volar, y no tienen antenas. Tienen la habilidad de producir hilos de seda para fabricar telas que usan para atrapar insectos y alimentarse, ya que son animales carnívoros u omnívoros.	Araña, escorpión, alacrán, etc.
Insecto	Los insectos, en cambio, tienen seis patas. Su cuerpo no se divide en dos partes sino en tres, porque su cabeza está separada del tórax. La mayoría de los insectos tienen alas que les permiten volar y todos tienen antenas. La alimentación de los insectos es mucho más variada que la de las arañas porque si bien es cierto que hay insectos que también son carnívoros y cazan otros animales, según la especie su comida varía mucho.	Mosca, mosquito, oruga, mariposa, abeja, avispa, abejorro, hormiga, termita, etc.

**b.** Indague si saben qué es una rima. Puede mencionarles referentes musicales que considere que puedan conocer en caso de que ninguno la conozca o para ejemplificar alguna intervención. Puede reproducir alguna canción que tenga rimas acentuadas para reforzar el punto de la sonoridad. También puede darles una definición sencilla de rima sin diferenciar rimas consonantes y asonantes. Asimismo, darles ejemplos relacionados con insectos o arácnidos:

- El pequeño cucarrón / es un insecto marrón.
- El poderoso alacrán / no es tan grande como el caimán.
- La colorida mariposa / es bella como la rosa.
- A la glotona hormiga / ahora le duele la barriga.

**c.** Pídale a cada estudiante que construya dos ejemplos de rima con un tema libre y que los escriba en su cuaderno. Asegúrese de guiarles con más ejemplos si es necesario.

### Actividad 3. Conexión con Lenguaje. Zumbando poemas.

**a.** Pregunte si conocen algún poema. De ser así, pídale que socialicen la información. Si no, proceda a leer en voz alta el siguiente poema de Enrique Álvarez. Analice con el grupo el sentido del poema y explíqueles cómo funciona allí la rima; enfatice en el sonido final de algunos de los versos. Pídale que marquen con los colores que trajeron las rimas, el mismo color para las palabras finales del verso/renglón que terminan igual (soberano con lejano, movimiento con pensamiento, etcétera). Recite el poema en voz alta con la entonación pertinente para instruir a los(as) estudiantes sobre cómo deben leer el poema que elaborarán en el punto c de esta actividad.

#### La abeja

de Enrique Álvarez Henao

*Miniatura del bosque soberano / y consentida del  
vergel y el viento, / los campos cruza en busca  
del sustento, / sin perder nunca el colmenar  
lejano. / De aquí a la cumbre, de la cumbre al  
llano, / siempre en ágil, continuo movimiento /  
va y torna, como lo hace el pensamiento / en la  
colmena del cerebro humano.*

**b.** Pídale a todo el grupo que propongan cuatro versos más para el poema, unos que rimen con la misma estructura a-b-b-a y escríbalos en el tablero. Puede pedirles que participen por turnos.

**c.** Luego, divida a los(as) estudiantes en equipos de tres personas. Primero, pídales que escojan un insecto o un arácnido y que escriban al menos otras tres palabras con las que rime el animal escogido. En seguida, cuénteles que ahora crearán ellos(as) un poema. Solicite que en una hoja aparte creen un poema de cuatro versos/renglones que rimen sobre el animal escogido. Dígales que pueden utilizar las definiciones de los arácnidos y los insectos como ideas para escribir el poema. Una vez finalicen, deben intercambiarlo con el del otro equipo. Para finalizar, se realizará una lectura en voz alta de los poemas: un miembro del equipo recitará de forma correcta el poema de otro equipo. Los demás miembros del equipo al que pertenece quien está recitando deben decidir si hay rima o no hay rima en el poema del otro equipo.

## TAREA:

Lean desde la página 68 hasta la 92. Traigan marcadores y colores de diferentes tonos.

## DESPUÉS DE LEER

### TALLER 7: REPRESENTACIÓN, IDENTIDAD Y CIUDADANÍA

#### Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Transmiso información.

**a.** Pregúnteles a los(as) estudiantes cuál consideran que es la mejor forma de exponer información en una hoja, si por medio de un párrafo, por medio de imágenes solamente o haciendo una mezcla de las dos, y por qué. Luego, escriba la palabra “infografía” en el tablero y pregunte si alguien del grupo la conoce. Si alguien la conoce, pídale que la explique. Si nadie la conoce, parta la palabra en dos separándola entre la f y la g, es decir, separando “info” de “grafía”. Lleve a los(as) estudiantes a las deducción del significado de la misma relacionando diferentes series de familias de palabras con los dos fragmentos. Por ejemplo, puede preguntarles con qué palabra relacionan el fragmento “info” y con cuál el fragmento “grafía”.

**b.** Pídales que escriban la siguiente definición en su cuaderno, a manera de dictado: *La infografía es una manera de exponer información haciendo uso de textos cortos que acompañan a imágenes, ilustraciones o esquemas. Permite exponer, de manera resumida, información determinada sobre un tema.* Después, muéstrelles un par de ejemplos y explíquelos a la luz de la definición. Puede usar el siguiente enlace: <https://www.pinterest.es/juanizquierdog/infografias/>

**c.** Divida a la clase en tres equipos de trabajo. Pídale a cada equipo que escoja un tema que les interese a todos(as) y sobre el cual sepan lo suficiente. Les puede dar sugerencias como: reglas de un deporte o ganadores y ganadoras de los reconocimientos internacionales en los últimos años, grupos y estilos pertenecientes a un mismo género musical, tipos de felinos o tipos de insectos, platos típicos por regiones en el país, entre otros. Lleve tres pliegos de cartulina o papel sobre el cual puedan escribir y dibujar. Anímeles a que creen allí y en equipo una infografía en la que expongan la información sobre el tema escogido. Recuérdeles la importancia de que sea claro y atractivo. Al finalizar, pídale a cada equipo que muestre su infografía a los demás miembros de la clase.

## Actividad 2. Conexión con Ciencias Sociales. ¡Nuestra misión!

**a.** Regrese al último capítulo del libro y reconstrúyalo con el grupo. Recuerde la secuencia del capítulo recogiendo los eventos que llevaron a realizar “la misión”. Pregúnteles qué opinan de los nuevos trabajos de los fantasmas a los que Lino contacta. Indague por qué están molestos los ángeles de la guarda y por qué piensan quejarse con el Ministerio de trabajo. Pregúnteles si saben qué es el Ministerio de trabajo y de qué se encarga; luego de que aclaren por qué se están quejando los ángeles de la guarda, pregúnteles qué creen que hace el Ministerio si los ángeles de la guarda se pueden quejar con ellos sobre las vacantes laborales.

**b.** Inicie una discusión con los(as) estudiantes sobre la sociedad del mundo de Lucas: quiénes viven allí (seres humanos adultos y niños, fantasmas, ángeles de la guarda), qué conflictos tiene esa sociedad y cómo afecta a las distintas comunidades (cómo afecta a los fantasmas y cómo afecta a los humanos, por qué están molestos los ángeles de la guarda), qué soluciones posibles existen (cómo se alían los diferentes agentes para buscar soluciones y qué los lleva a unirse con un objetivo común). Anote todos los elementos en el tablero. Pídales que piensen su descripción de forma crítica, pregúnteles si consideran que las condiciones son las ideales o si hay alguna población que esté siendo discriminada o vulnerable.

**c.** Partiendo de estos componentes, anímeles a que realicen una descripción ilustrada por medio de una infografía sobre la sociedad en la que habita Lucas, que bien podría ser la sociedad de los lectores. En esta deben describir cómo es esa sociedad atendiendo a las preguntas de la discusión, y cuyas respuestas fueron anotadas en el tablero. La infografía pueden ser diseñada en *Canva* o en su cuaderno.

**d.** Una vez finalicen, solicíteles que compartan sus infografías con sus compañeros(as) de forma libre. Pídales que las observen y piensen si conocen situaciones en la vida real que puedan relacionar. Finalice con una breve reflexión a partir de sus respuestas.

## EVALUACIÓN LECTORA:

### Recuperación de la información e interpretación

Pídales a los(as) estudiantes que regresen a la página 74, cuando inicia la misión con los fantasmas para reabrir la empresa. Solicite que expliquen por qué el protagonista dice “Si fallábamos en el intento, el amor se perderá para siempre, y con el amor desaparecerían nuestras ganas de vivir en este planeta”.

## TAREA:

Diseñen un atuendo completo para el personaje que crearon con la máscara que construyeron en la primera actividad del Taller 4. El atuendo debe corresponder con el oficio o trabajo que desempeña su personaje fantasma. Este no debe alquilarse sino que debe diseñarse con elementos aprovechables que tengan en su casa. Traer la máscara que diseñaron para el Taller 4.

## DESPUÉS DE LEER

### TALLER 8: PRODUCCIÓN TEXTUAL. NARRACIÓN Y SOCIEDAD

#### Actividad 1. Exploración del personaje.

**a.** Inicie el taller solicitando que pasen al frente, uno(a) por uno(a), para que expongan su personaje, mientras usted les hace ciertas preguntas a los(as) estudiantes seleccionándolos de forma aleatoria: ¿recuerdas cuál es el nombre del personaje que diseñó tu compañero?, ¿recuerdas cuál es su oficio?, ¿recuerdas cuál es su frase terrorífica característica? Si el o la estudiante que usted escogió no recuerda bien la respuesta, puede pedirle a algún otro(a) compañero(a) que le dé una pista.

Asimismo, puede pedirle a quien esté exponiendo que dé algunas pistas. Cada estudiante tendrá tres minutos para exponer. Esto servirá como recordatorio del trabajo realizado en sesiones anteriores y como un catalizador de ideas para el resto de la actividad por medio del intercambio con los(as) demás.

**b.** Cuénteles que van a crear una carta de presentación para su personaje. Pregúnteles si conocen programas/juegos como *Pókeon*, *Digimon* o *Yu-Gi-Oh!*. Puede compartirles ejemplos de los mismos para mostrar cómo se presentan algunos de los personajes en esos juegos de mesa o programas de televisión. Enfátice en el hecho de que hay una descripción física y personal del personaje, una imagen, foto o ilustración del personaje y una muestra de cuáles son sus habilidades. Puede usar como ejemplo las siguientes imágenes: <https://img.yugioh-card.com/es/>

**c.** Ahora, solicite que cada uno(a) diseñe en el cuaderno su propia carta de presentación. La tarjeta de cada personaje debe contener los siguientes elementos:

- Nombre completo.
- De dónde viene.
- Su frase de ultratumba característica.
- Intereses personales: qué música le gusta, cómo pasa su tiempo, su libro y su color favorito.
- En qué trabaja y qué actividades desempeña en ese trabajo.
- Gran habilidad: en qué es especialmente bueno el personaje.
- Gran debilidad: cuál es el punto más débil del personaje.

#### Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Los espantos de la música.

**a.** Pregúnteles a los(as) estudiantes si creen que las historias tienen o deben tener un orden. Luego pregunte si las respuestas que den (inicio-nudo-desenlace, comienzo-final, primero el pasado y luego el futuro, u otras) son las únicas formas o si conocen otras. Indague si creen que una es más adecuada que otra y por qué. Pídales que compartan algún ejemplo desde un libro o una película. Después, pregúnteles si conocen la palabra *flashback*. Explique qué es y dé un ejemplo sobre un recuerdo narrando una historia que interrumpa constantemente para contar cosas que sucedieron antes de los hechos que se están narrando.

Realice una pequeña reflexión sobre las muchas formas que hay de contar historias y qué implicaciones puede tener narrarlas en determinado orden.

**b.** Divida a los(as) estudiantes en tres equipos. A cada equipo le dará cierta información sobre una historia posible:

1. La o el protagonista es un espanto colombiano que sueña con pertenecer a un grupo de K-pop. Puede tratarse de La Madremonte, la Madre de agua, el Sombrerón o el Hojarasquín del bosque.
2. El o la protagonista sabe cantar pero no sabe bailar.
3. La historia termina con que el o la protagonista logran su propósito luego de superar uno o varios retos.

Cada equipo debe narrar la historia del espanto que usted escoja siguiendo los tres lineamientos, pero cada equipo seguirá una estructura diferente: el grupo 1 comienza por el inicio (cuando el personaje decide lo que quiere hacer y va en busca de ello), el grupo 2 comienza en la mitad de la historia (puede ser en el conflicto por sus habilidades de baile), el grupo 3 debe comenzar por el final (cuando el personaje logra ser contratado en un grupo de K-pop). Todas deben ser narradas de forma oral y ninguna puede durar más de tres minutos.

c. Cada equipo presentará su historia al resto de la clase. Luego, indague cuál estrategia de narración les gustó más y por qué, con cuál estructura preferirían que narraran su propia historia y por qué. Puede enriquecer la discusión con esas preguntas: ¿Cuál estrategia crea más interés o suspenso? ¿Cambia algo cuando ya sabemos el final de la historia? ¿Les preocupa más el resultado o el proceso? ¿Prefieren historias felices o tristes?

### **Actividad 3: Conexión con Lenguaje y Competencias Ciudadanas. ¿Por qué tenemos derechos?**

a. Pídeles que releen la infografía que diseñaron en torno a la forma en la que funciona el mundo en el que vive Lucas. Luego, compártales información que les permita reflexionar sobre la violación de derechos de diferentes tipo en la sociedad a la que pertenecen.

Estos enlaces pueden ser de ayuda:

- <https://www.humanium.org/es/enfoques-tematicos/pobreza/pobreza-infantil/>
- <https://www.mininterior.gou.co/derechos-fundamentales/>

b. Regrese a la idea de que abordar estos problemas es importante, aun cuando parezca que no tenemos nada que ver con ellos, porque todos estamos conectados en la comunidad a la que pertenecemos y, por lo tanto, cuidar de los(as) demás es importante. Para conectarlo con los sucesos del libro, puede realizar las siguientes preguntas:

- ¿Creen que hay derechos que están siendo desconocidos en el libro?
- ¿Cuál es la clave al final para solucionar las dificultades?
- ¿Habría sido posible solucionarlo sin una alianza para alcanzar los objetivos?
- ¿Cuál es el mayor reto que enfrenta Lucas para solucionar el problema?
- ¿Cuál es el mayor problema que enfrentan los fantasmas en la historia?

Luego, pídeles que piensen qué derecho de su personaje fantasma podría ser desconocido en el mundo de Lucas.

c. Ahora, anímeles a que inicien con la creación de su cuento, que será el producto final de la guía. Este no debe tener más de tres páginas ni menos de una y media. El cuento debe narrar la historia del personaje fantasma que diseñaron y el conflicto, nudo o problema central debe ser que le desconocieron sus derechos en el mundo de *Fantasmas a domicilio*.

Recuérdelos que para mantener la coherencia del texto, los(as) estudiantes deben siempre respetar los elementos que pusieron en la carta de presentación de su personaje y en la infografía sobre el mundo del libro. Por ello, los sucesos deben coincidir con las características del personaje y con las características del mundo que habita. Pídeles que jueguen con el tiempo y con la narración, incluyendo diálogos y *flashbacks* o iniciando la historia hablando sobre el final y no sobre el inicio.

