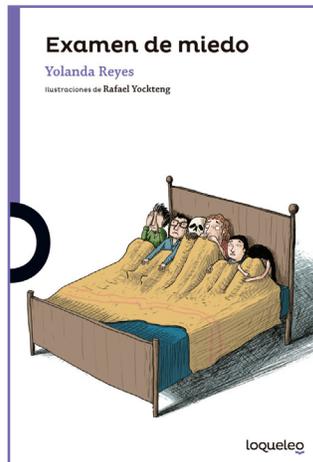


Libro:

Examen de miedo

de Yolanda Reyes



Periodo:

Fecha:

_____ a _____

Total de horas: 8

Pablo tiene una importante tarea para el colegio: leer *Drácula*, de Bram Stoker. Durante las fiestas de Semana Santa, su familia viaja a Girón, donde se encuentra con su primo y sus particulares amigos, el Grupo Calavera. Aunque sabe que, durante la noche de la procesión, la casa y el pueblo quedarán vacíos, decide quedarse para terminar el libro, pero en el fondo también para demostrar valor frente a su prima Sofía. Esa noche, acompañado únicamente por el relato del célebre vampiro y por las leyendas que su pícaro abuelo le ha contado sobre el terrorífico don Tiberio y el jinete misterioso, la energía eléctrica se corta y el límite entre la literatura y la realidad se quiebra, circunstancia que propicia una imaginación voraz frente a la cual Pablo logra enfrentar su miedo a la soledad, los ruidos extraños que emergen en la oscuridad y los fantasmas que parecen buscar trascender los confines de la narración.

Integración de áreas:

- 1. Lenguaje:** Metáforas. Gramática de diminutivos y uso de adjetivos. Ideas principales y secundarias. Géneros literarios. La historieta. Expresión oral.
- 2. Ciencias Sociales:** Narración histórica. Organización de pueblos y municipios coloniales. Mapas y puntos cardinales.
- 3. Educación Artística:** Ilustración y creación de una historieta.

ANTES DE LEER

TALLER 1: HIPÓTESIS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

Actividad 1. Las pistas del libro.

a. Invite a sus estudiantes a observar con atención la portada del libro y a analizar la situación representada, las expresiones de cada personaje y las diferencias y similitudes entre ellos. Luego, pídale que contrasten la imagen con el título de la obra.

b. Ahora, pida a sus estudiantes que lean la contraportada del libro y luego formule las siguientes preguntas: ¿Saben dónde queda Girón?, ¿alguna vez han ido?, ¿cuál es el significado de la palabra *enigma*?, ¿qué hace que un personaje sea enigmático?

c. Repase con sus estudiantes la siguiente frase: “...esta vez, la historia no será solo un relato”, y pregúnteles qué creen que significa en relación con la sinopsis breve de la contraportada.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Tipos de historias.

a. Pregunte a sus estudiantes qué tipos de libros, cuentos, novelas o historias conocen y cómo diferencian unos de otros. Luego, indague con qué clases de historias están familiarizados(as), cuáles son sus características y cómo pueden distinguirlas entre sí. Explique que, así como existen diferentes tipos de películas o series, también hay distintos tipos de libros y cuentos, cada uno con sus propias características, temas, historias y personajes: algunos nos conmueven, otros nos inspiran, otros nos hacen reír, algunos nos informan sobre hechos y otros, por ejemplo, nos causan miedo.

b. Explique que la aventura y el terror son dos de los géneros más populares en la literatura infantil y juvenil. Luego, pregúnteles a cuál creen que pertenece un título como *Examen de miedo*. Tras discutir brevemente su relación con el terror, sus temas y personajes (el miedo, la noche, los fantasmas, los espantos, los vampiros, etc.), comente que el libro también se vincula con otros géneros, pues contiene elementos de aventura, romance y comedia.

c. Pregunte ahora en qué creen que consiste un *examen de miedo*: ¿se trata de una evaluación como las que se realizan en el colegio o de una prueba como las que se hacen en hospitales y consultorios médicos?, ¿cómo se prepararían para un *examen de miedo*?

Actividad 3. Imaginando el libro.

a. Invite a sus estudiantes a reunirse en grupos de tres personas para dialogar sobre cómo imaginan que será la historia que están a punto de leer después de analizar la portada y leer la contraportada.

b. Luego, invítelos(as) a responder por escrito algunas de las siguientes preguntas:

- ¿Por qué creen que Pablo parece aburrido hasta que cae la noche?
- ¿Qué creen que sucederá cuando oscurezca?
- ¿Cómo se imaginan al enigmático personaje de la leyenda que cuenta el abuelo de Pablo?

c. Finalmente, pídale que realicen un dibujo libre en el que ilustren cómo imaginan al personaje de la leyenda narrada por el abuelo de Pablo.

TAREA:

Lean desde la página 9 hasta la 17.



TALLER 2: EL LENGUAJE Y LAS IMÁGENES (páginas 9 a 17)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Diminutivos y sus usos.

a. Pregunte si saben qué es un diminutivo y pídale que compartan algunos ejemplos; si no lo saben, explíqueles en qué consiste y presénteles ejemplos. Luego, converse con ellos(as) sobre la utilización de los diminutivos y las situaciones en que pueden emplearse.

b. A continuación, pregúnteles por qué creen que Pablo se sintió mal cuando su mamá le dijo “Pablito” e inicie una reflexión sobre los posibles efectos del uso de los diminutivos en distintos contextos. Puede preguntarles, por ejemplo, qué relación encuentran con la ternura, la descripción, la agresión o el irrespeto.

c. Finalmente, explique que los diminutivos tienen algunas reglas: siempre se escriben con *c*, a menos que la palabra tenga una *s* en su última sílaba. Así, por ejemplo, el diminutivo de *tren* es *trencito* y el de *café* es *cafecito*, mientras que el de *casa* es *casita* y el de *paso* es *pasito*. Luego, invítelos(as) a escribir los diminutivos de las siguientes palabras: *mesa*, *Inés*, *cosa*, *mano*, *amor* y *ratón*.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. La descripción y la ilustración.

a. Inicie preguntando qué relación hay entre las palabras *rápido* y *cohete*, *tortuga* y *lento*, *azul* y *mar*, o *buey* y *fuerte*. Luego, explique que existen palabras para describir, calificar e ilustrar el mundo, conocidas como adjetivos.

b. A continuación, analice junto al grupo las ilustraciones del pueblo de Girón que aparecen entre la portada y la página legal del libro, así como las de las páginas 10 y 11. Después, pregúnteles qué palabras utiliza Pablo para describir el pueblo de Girón (*blanco*, *colonial*, *viejo*, etc.).

c. Ahora, invite a sus estudiantes a escribir un párrafo en el que describan ampliamente algún lugar en el que hayan estado con su familia. Pídale que busquen en un diccionario, en la biblioteca o en Internet adjetivos distintos a los que ya conocen.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje y con Educación Artística. Metáforas e imágenes.

a. Repase con sus estudiantes la expresión *voz de rayo*, que Pablo utiliza para describir la voz de su abuelo. Luego, pídale que observen con atención las ilustraciones de las páginas 14 y 15 del libro. Indague si alguna vez han escuchado la palabra *metáfora*. Explique que las metáforas son recursos literarios o poéticos que permiten crear imágenes con palabras a través de comparaciones entre cosas diferentes (*ojos de mar*, *pies de pluma*, etc.). Finalmente, pregúnteles cómo imaginan que suena una *voz de rayo* y pídale que describan la voz del abuelo utilizando adjetivos relacionados con el rayo.

b. Ahora invite a sus estudiantes a escoger alguno de los personajes que han aparecido hasta el momento en la historia (Pablo, su hermana, su prima o su abuelo) y a escribir tres metáforas distintas para describirlos física o personalmente.

c. Después, solicíteles que intercambien su lista de metáforas con otro(a) estudiante y que realicen un dibujo en el que ilustren alguna de las metáforas creadas por su compañero(a).

EVALUACIÓN LECTORA:

Reflexión sobre el contenido y Recuperación de la información

Responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

1. ¿Por qué Sofía, la prima de Pablo, aparece ilustrada con alas mientras que la hermana de Pablo aparece ilustrada con cuernos?
2. ¿En qué consiste la apuesta entre la prima y la hermana de Pablo?, ¿cuál es el premio para la ganadora?

TAREA:

Lean desde la página 18 hasta la 25.

TALLER 3: METÁFORAS Y NARRACIONES (páginas 18 a 25)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje y Educación Artística. Metáforas visuales y títulos pictóricos.

a. Indague por qué creen que los amigos de Andrés, el primo de Pablo, se llamaban el Grupo Calavera. Partiendo de que este es un libro con una relación importante con el *terror*, pídale que interpreten las ilustraciones de las páginas 18 y 19 y que analicen qué relación podría existir entre las pruebas que le ponen a Pablo y el nombre del grupo de amigos. Para fomentar la discusión, puede preguntar: Si las ilustraciones de Pablo y el Grupo Calavera en la prueba de El Zarando fuesen un cuadro, ¿qué título llevaría esa pintura?

b. Comparta con sus estudiantes algunas pinturas famosas con sus respectivos títulos e invítelos(as) a analizar la relación entre la imagen y el nombre:

- ¿Consideran que la relación es evidente?
- ¿Cuál es el poder de las metáforas para crear imágenes?
- ¿Por qué a veces resulta difícil darle nombre a una imagen o crear una imagen a partir de palabras?

Pueden analizar las siguientes pinturas: *Hijo de hombre*, de René Magritte; *La creación de las aves*, de Remedios Varo; *Cumpleaños*, de Marc Chagall; *Té verde*, de Leonora Carrington; entre otras.

c. Realice este mismo ejercicio con algunas de las ilustraciones del libro, incluyendo la portada. Puede preguntarles qué metáforas utilizarían para titular esas ilustraciones si estas fuesen cuadros. Anote los títulos propuestos y, posteriormente, haga una votación para escoger el título más creativo por cada ilustración.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Leyenda: entre el hecho y la ficción.

a. Inicie preguntándoles si conocen alguna leyenda. Pídale que la compartan con el resto del grupo en caso de que conozcan alguna. Solicite al narrador que intente seguir el estilo de narración del abuelo: dramático, expresivo, histriónico, cautivador, atractivo, terrorífico, etc.

Si no conocen ninguna, puede darles algunos ejemplos de leyendas colombianas, como la leyenda de la Madremonte, la Patasola, el Mohán, el Sombrerón, el Horasquín del monte, o cualquier otra que usted conozca.

b. Pídale que comparen la historia que usted haya narrado con la narrada por algún(a) estudiante y que identifiquen similitudes entre ambas. Luego, pregúnteles qué creen que las convierte en leyendas y en qué se diferencian de otros tipos de narraciones, como el mito, la fábula o las narraciones históricas. También pueden discutir las semejanzas entre mito y leyenda o entre leyenda y fábula, así como la dificultad de diferenciarlas en algunos casos.

c. Finalmente, entrégueles una definición sencilla de leyenda y enfatice que estas narraciones mezclan hechos reales (históricos o periodísticos) con hechos ficticios (fantásticos o de terror), y que además reflejan las costumbres de un lugar o de una comunidad.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje y Ciencias Sociales. La leyenda de la historia.

a. Pida aleatoriamente a algunos(as) de sus estudiantes que narren un episodio del pasado del país o de la humanidad, que compartan algún relato histórico o que describan algún hecho del pasado o del presente que estén viendo en la clase de Ciencias Sociales (Historia, Geografía, Ciudadanía, etc.). También puede participar usted haciendo alusión al pasado precolombino, a la formación de la cordillera de los Andes, a la Independencia de Colombia o a eventos actuales que se reflejen en las noticias.

b. Solicíteles que creen una leyenda de terror (siguiendo las reglas de la definición que les proporcionó) en la que mezclen alguno de los hechos discutidos en el punto anterior con elementos de ficción o fantasía. Su narración debe comenzar con la frase pronunciada por el abuelo de Pablo: “Los sucesos que voy a relatar ocurrieron de verdad y, si alguien tiene la menor duda, le ruego retirarse”.



TAREA:

Lean desde la página 26 hasta la 35.

TALLER 4: SONIDOS, MAPAS Y RECURSOS (páginas 26 a 35)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. La onomatopeya.

a. Pregunte a sus estudiantes cómo podrían representar, simular o imitar un sonido sin describirlo con palabras. Luego, pídale que pongan en práctica estas ideas imitando algunos sonidos, por ejemplo: *el croar de una rana, el rechinar de una puerta, la caída de gotas en un charco, la explosión de un objeto*, entre otros. Finalmente, pregunte cuál es la onomatopeya que aparece en estas páginas del libro: *tolón, tolón*.

b. Explique que existen palabras cuyo objetivo es simular, imitar o representar un sonido directamente, sin necesidad de describirlo; estas palabras se llaman *onomatopeyas*. A continuación, entregue algunos ejemplos: *glup-glup* (burbujas), *uiu-uiu-uiu* (sirena), *tolón-tolón* (campanas), *cataplúm* (caída), *buuum* (explosión), entre otros.

c. Ahora, lean en voz alta las páginas del libro en las que el abuelo habla sobre don Tiberio y pídale a sus estudiantes que creen un ambiente tenebroso para acompañar la narración usando diferentes onomatopeyas como si fueran efectos de sonido de una película.

Actividad 2. Conexión con Ciencias Sociales. El mapa de Transilvania.

a. Pregúnteles qué personajes de terror conocen y qué creen que los convierte en personajes de terror. También puede ofrecer ejemplos como monstruos, brujas, mutantes o vampiros.

Luego, indague si han visto alguna película animada que tenga personajes de terror, como *Scooby Doo* (2002), *Hotel Transilvania* (2012), *Monsters Inc.* (2001), *El extraño mundo de Jack* (1993), *Los locos Addams* (1991) o *Maléfica* (2014). Comparta algunas imágenes de las películas *Hotel Transilvania* (2012) o *El pequeño vampiro* (2000) y explíqueles las características de estos personajes. Finalmente, pregúnteles si conocen la leyenda de Drácula y cuénteles que muchas historias de vampiros están inspiradas en ese personaje.

b. Pida a sus estudiantes que observen y analicen las ilustraciones de las páginas 28 y 29, donde aparecen el bosque y el castillo en los que transcurre la historia de Drácula, en la región de Transilvania, ubicada en Rumania. Luego, muéstreles algunas imágenes del paisaje de la región y un mapa del país. Mientras les presenta el mapa, explíqueles que existen herramientas que ayudan a las personas a ubicarse en los lugares siguiendo un mapa, como las convenciones cartográficas y los puntos cardinales.

c. Anímelos(as) a crear un pequeño mapa para que Pablo pueda llegar desde la entrada del bosque de Transilvania hasta el castillo de Drácula. Para ello, deben guiarse por la ilustración de las páginas 28 y 29. El mapa debe incluir convenciones que indiquen la presencia de otros personajes de terror que habitan en el bosque, así como una rosa de los vientos o un dibujo de brújula que señale los puntos cardinales.

Actividad 3. Lo verosímil y lo inverosímil.

a. Pregunte por qué la abuela, en algunas ocasiones, interrumpía furibunda las narraciones que el abuelo hacía sobre don Tiberio. Luego, compruebe si recuerdan qué hacía después de interrumpir la narración para ayudarlos a dormir mejor. Finalmente, indague qué adjetivo utiliza la abuela para calificar los “cuentos de espantos” del abuelo.

b. Pregúnteles si conocen el significado de la palabra *verosímil* y enfatice que existen narraciones y descripciones que parecen verdaderas pero no lo son, o que son verdaderas pero no lo parecen.

Luego, explíqueles brevemente el significado de *verosímil* (“una historia creíble” o “una narración que, por sus características, resulta fácil de creer”) y de *inverosímil* (“una historia que parece falsa” o “una historia que no parece real”).

c. Finalmente, pida a sus estudiantes que escriban un párrafo explicando por qué una historia de terror debe ser verosímil para generar miedo.

TAREA:

Lean desde la página 36 hasta la 43.

TALLER 5: EL MIEDO Y EL VALOR (páginas 36 a 43)

Actividad 1. ¿Le temes a la oscuridad?

a. Invite a sus estudiantes a dialogar en grupo sobre si alguna vez han vivido una situación similar a la de Pablo cuando se fue la luz en la casa de Girón. Pregúnteles también si, en algún momento, como lo hizo Pablo, han decidido enfrentar por sí mismos(as) el miedo a estar solos(as), a la oscuridad, a los sonidos extraños o a la noche.

b. Retome con sus estudiantes las dos motivaciones principales de Pablo: la necesidad de terminar de leer el libro de *Drácula* y su deseo de mostrarse valiente frente a Sofía. Pregúnteles qué tipo de motivaciones los(as) han impulsado a seguir enfrentando el miedo. Luego, enfatice que Pablo no busca ocultar su temor, sino enfrentarlo a través de la valentía.

c. Ahora, invítelos(as) a completar las siguientes oraciones:

- Sentir miedo y aceptarlo es necesario para...
- Cultivar la valentía después de aceptar el miedo es importante porque...

Actividad 2. Conexión con Educación Artística. Dentro del libro y fuera del libro.

a. Proponga a sus estudiantes la siguiente idea: en las ilustraciones de las páginas 38, 39, 41 y 43, o en la narración de la página 40, los sucesos dentro del libro de *Drácula* o en la mente de Pablo parecen también ocurrir en la casa o en el pueblo de Girón. Indague si están de acuerdo o no con esa idea y pídale que expliquen por qué.

b. Luego, invite al grupo a analizar las ilustraciones de las páginas 38 y 39, así como la de la página 41. Enfatice que los mismos perros que aúllan en la novela que Pablo lee, así como la sombra del vampiro en *Drácula*, aparecen en Girón, fuera del libro, a través de la imaginación y el miedo de Pablo.

c. Ahora, pídale que se imaginen leyendo *Examen de miedo* en su casa o en el colegio. Luego, invítelos(as) a realizar una ilustración de ellos(as) mismos(as) leyendo el libro, mostrando cómo algunas cosas que suceden dentro de la historia también parecen ocurrir afuera, en su casa o en el colegio.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje. Ideas principales e ideas secundarias.

a. Pregunte cuál es el consejo que el profesor le da a Pablo y que él sigue para poder continuar leyendo a pesar del miedo (concentrarse en las ideas principales).

b. Luego, pregunte si alguno(a) sabe qué hace que una idea sea principal. Pídale que se reúnan en grupos de tres integrantes para identificar dos diferencias entre una idea principal y una idea secundaria. Después, discuta con todo el grupo tomando como referencia las diferencias planteadas y guíelos(as) para que comprendan las distinciones más importantes.

c. Finalmente, invite a cada grupo a escribir en conjunto una idea principal y dos ideas secundarias de *Examen de miedo*.

TAREA:

Lean desde la página 44 hasta la 51.

TALLER 6: UN CUENTO Y UNA LEYENDA (páginas 44 a 51)

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. Historias en el teatro del mundo.

a. Pregunte qué sucede cuando Pablo toma valor para salir al balcón: ¿Qué ve al salir a la calle? En ese momento, ¿a qué se parece la plaza vacía?

b. Luego, lleve a sus estudiantes a un espacio que puedan observar: una cancha deportiva, un auditorio, un patio o, incluso, un sector de la calle visible desde el colegio o el salón. Pídales que imaginen, como Pablo, que ese espacio es un teatro o una escena de película donde pueden desarrollarse historias y aparecer personajes. Después, invite a cada estudiante a escoger una persona, un objeto o un animal presente en ese espacio.

c. Finalmente, pida a cada estudiante que escriba una historia corta sobre ese personaje (persona, objeto o animal) relatando cómo llegó a ese espacio ese día, por qué llegó o qué hará cuando salga de él.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. La leyenda del jinete misterioso.

a. Repase con sus estudiantes las características de la leyenda. Enfaticé que se trata de una narración que mezcla hechos reales con hechos ficticios y que, además, suele mostrar las costumbres de un lugar o de una comunidad.

b. A continuación, releen en voz alta la leyenda del misterioso jinete de mano de fuego que se encuentra con don Tiberio.

c. Luego, solicíteles que escriban su propia versión de la leyenda del misterioso jinete explicando su origen, de dónde viene y por qué tiene el poder de manejar el fuego. Puede sugerirles que intenten reproducir el tono misterioso de la narración del libro para mantener el suspenso y la atmósfera de la leyenda.

Actividad 3. Conexión con Lenguaje. ¿Qué es una tertulia?

Explique que una tertulia consiste en una reunión de personas que se congregan para discutir sus impresiones, opiniones, interpretaciones y reflexiones sobre un texto. Señáleles que el objetivo es disfrutar de un espacio enriquecedor para todos(as) los(as) participantes al finalizar la lectura. Coménteles que en la próxima clase realizará una tertulia para conversar sobre el libro.

EVALUACIÓN LECTORA:

Interpretación

Responde en una hoja la siguiente pregunta:
¿Por qué es correcto afirmar que la historia del jinete misterioso que se encuentra con don Tiberio es una leyenda?

TAREA:

Respondan las siguientes preguntas en su cuaderno para preparar su participación en la tertulia:

- ¿Cuál fue su escena o episodio favorito?, ¿por qué?
- Además del protagonista, ¿cuál es el personaje que más recuerdan de la historia?
- Si le recomendaran el libro a una amigo(a) o familiar, ¿qué le dirían para convencerlo(a) de leerlo?

Lean desde la página 52 hasta la 62.

DESPUÉS DE LEER

TALLER 7: TERTULIAS Y PUEBLOS (páginas 52 a 62)

Actividad 1. Una tertulia sobre *Examen de miedo*.

a. Organice el salón (u otro espacio de su elección) en forma de mesa redonda para iniciar la tertulia. Establezca algunas reglas, como respetar la palabra de los(as) demás, seguir la línea de las preguntas al intervenir y procurar usar un lenguaje respetuoso al dirigirse a sus compañeros(as).

b. Inicie la tertulia con una pregunta y medie las intervenciones de sus estudiantes durante el tiempo que considere prudente. Puede utilizar las siguientes preguntas como guía:

- ¿Qué tipo de conflictos se presentan en el libro?
- ¿Cuál es la importancia de las historias, leyendas y libros en *Examen de miedo*?
- ¿Qué significa un *examen de miedo*?
- ¿Qué podemos aprender sobre Pablo y su forma de enfrentar los miedos?
- ¿Qué lugares, personas o situaciones les recordó el libro?
- ¿Qué le dirían a alguien más para convencerlo(a) de leer el libro?

Actividad 2. Conexión con Ciencias Sociales. Girón: un pueblo colonial.

a. Inicie pidiendo a sus estudiantes que comparen la ilustración del pueblo que aparece entre la portada y la página legal con la ilustración del pueblo que se encuentra en las páginas 54 y 55. Luego, pregúnteles qué aprendieron sobre el pueblo de Girón durante la lectura: dónde queda, cómo se llamaba antes, cómo son sus calles y cómo está organizado.

b. Explique que muchos pueblos, municipios y ciudades en Colombia tienen una arquitectura similar y, además, muchos están organizados como Girón: con una plaza central donde se encuentran la iglesia, la alcaldía y algunos otros edificios administrativos.

Señale que esto ocurre porque muchos de estos lugares fueron fundados siglos atrás, durante la época colonial, cuando el país aún estaba gobernado por los reyes de España.

c. Comparta con sus estudiantes imágenes o videos de pueblos, municipios o ciudades con estructuras coloniales en Colombia que guarden alguna similitud con Girón, como Mompo, Villa de Leyva, Popayán, Cartagena, Barichara, Salento, Santa Fe de Antioquia, Monguío o el barrio La Candelaria en Bogotá.

Actividad 3. Folleto sobre Girón.

a. Pregunte qué elementos debe incluir una invitación para que sea clara, atractiva y motive a quienes la reciban a asistir al lugar o evento al que se les invita. Luego, explíqueles que un folleto es una especie de invitación en la que se comparte información general sobre un espacio o evento con el objetivo de que las personas se animen a visitarlo o asistir. Puede mostrarles algunas imágenes con ejemplos de folletos, invitaciones o textos expositivos.

b. Ahora, pida a sus estudiantes que diseñen un folleto utilizando colores, imágenes y distintos tamaños de letra para presentar información sobre Girón, de manera que motive a las personas a visitar el pueblo. Pueden hacerlo en una cartulina doblada en forma de tríptico o de manera digital en Canva. Recuerde indicarles que tomen como referencia la información sobre el pueblo que se encuentra en el libro.

EVALUACIÓN LECTORA:

Recuperación de la información

Según la descripción final del pueblo y las ilustraciones, ¿cuáles son las características más importantes de los pueblos, ciudades o municipios coloniales?



TALLER 8: PRODUCCIÓN TEXTUAL Y GRÁFICA. UNA HISTORIETA

Actividad 1. Conexión con Lenguaje. ¿Qué es una historieta?

a. Pregunte a sus estudiantes si conocen o han leído alguna vez una historieta, un cómic o una novela gráfica. Indague cuál y, a partir de allí, explore si conocen sus características.

b. Luego, explíqueles cuáles son los elementos más relevantes de las historietas (elementos que también comparten con los cómics y las novelas gráficas): bocadillos o globos de texto, viñetas o recuadros, onomatopeyas, carteles explicativos, etc.

c. Finalmente, muéstreles algunos ejemplos ilustrativos en los que puedan identificar estos elementos: *Mafalda* (1964), de Quino; *Calvin y Hobbes* (1985), de Bill Waterson; *Temple. Teyuna, el infierno verde* (2020), de Gonzalo Martínez y Alfredo Rodríguez; *La liga de la justicia* (1960), de DC Cómics.

Actividad 2. Conexión con Lenguaje. Preparando la historia.

a. Retome con sus estudiantes la discusión de la tertulia literaria. En particular, invítelos(as) a hablar sobre los conflictos o problemas centrales del libro. Puede sugerir, si lo considera necesario, algunos ejemplos: el miedo y el valor, las diferencias familiares, el límite entre leyenda e historia, la relación entre ficción y realidad, las relaciones afectivas con el espacio, entre otros. Pida a cada estudiante que escoja uno de los conflictos.

b. Luego, pida a cada estudiante que escoja un personaje de la familia de Pablo (o a Pablo mismo) y un personaje de ficción mencionado en *Examen de miedo*. Pueden elegir cualquier personaje, siempre y cuando esté relacionado con el conflicto que seleccionaron en el punto a.

c. Finalmente, invite a cada estudiante a crear un personaje de leyenda –es decir, un personaje que se sitúe entre la realidad y la ficción– que también guarde relación con el conflicto escogido. Para su creación, puede sugerirles que se hagan preguntas como: ¿Cuál es el origen de mi personaje?, ¿qué desea?, ¿cuál es su mayor fortaleza y su mayor debilidad?, ¿qué relación tiene con el conflicto que elegí?

Actividad 3. Conexión con Lenguaje. Creando mi historieta.

a. Repase con sus estudiantes los elementos centrales de la historieta: viñetas, globos de texto, carteles, onomatopeyas, etc.

b. Ahora, ánimoles(as) a crear una historieta de entre 6 y 8 viñetas, puede ser en una cartulina, en la que aparezcan los dos personajes de *Examen de miedo* seleccionados en el punto b de la actividad 2 y el personaje de leyenda creado en el punto c de la misma actividad. La historieta debe explorar el conflicto o problema elegido en el punto a de la actividad 2, y la relación entre los tres personajes debe estar determinada por dicho conflicto o problema.