

Las cosas que pasan en 6^{to} B

Federico Rodrigo



Ilustraciones: Gerardo Fernández Santos

Cantidad de páginas: 120

Formato: 13,5 x 20 cm

Serie: Naranja

Itinerario de lectura

El autor

Nació el 25 de agosto de 1991, un día importante, por eso lo convirtieron en feriado. Fue niño y adolescente en Colón, un barrio lleno de plazas en Montevideo. Ahora es grande en el barrio Atahualpa. Estudió muchos años en la Facultad de Química. Actualmente es profesor en el área de Ecología Química, donde trata de entender cómo se comunican las plantas y los animales. También trabaja como profe de ciencias en un colegio, pero en secreto se dedica a pescar historias que la gente deja descuidadas.



Este es su primer libro. Los demás cuentos están escondidos por ahora. En 2023 recibió la segunda mención del Premio a las Letras del MEC en la categoría Literatura Infantil y Juvenil, obra inédita, con la novela *La tripulación de papel*.

Le gustan las empanadas, los chistes y las risas. Y las ideas, le gustan mucho las ideas. Si querés contarle chistes, ideas o comer empanadas, podés buscarlo en Instagram: [fede.rodrigo.escriptor](https://www.instagram.com/fede.rodrigo.escriptor)

El ilustrador

Nació en el Cerro de Montevideo, el 4 de febrero de 1964. Desde 1983 se ha desempeñado profesionalmente en el mundo de la ilustración y la historieta. Trabajó para dc Comics en Estados Unidos; en Buenos Aires ilustró cómics en Columba y libros para niños de editorial Abril y editorial Lumen.



En Uruguay ha sido ilustrador de varios medios gráficos, como *El Escolar*, *El País Cultural* del diario *El País* y la tira cómica del diario *La República*.

Actualmente trabaja como ilustrador publicitario. Para Loqueleo Santillana ilustró, entre otros títulos: *El Dragón Culpón*, *El secreto de los Bichimagos*, *El general y el tornado y otros cuentos de nuestra historia*, *Cómo molestar viejas sin ser atrapado*, *Los Telepiratas*, *Terror en el campamento*, *La piel del miedo*, *Terror en la ciudad*, *El Gran Circo Desprolijo*, *Tranquilos, no hay viejas en la costa*, *La venganza de las viejas*, *Hasta el final*, *Una escuela emocionante y otros cuentos escondidos* y *Reginaldo y Fiamma. Una historia de fantasmas y vampiros*.



} Síntesis de la obra

Personajes

Mochi, Leo, Sabri, Luchi, Maca, Vale y Yo, entre otros.

Lugar

Si bien las historias suceden en diversos escenarios, hay un escenario común a todas: la escuela. Todos los personajes son parte de un mismo grupo de clase.

Argumento

A través de varios cuentos, los lectores van siendo testigos de situaciones sorprendentes que les ocurren a las niñas y niños de 6to B. Diversos integrantes del grupo se enfrentan a experiencias llenas de aventura, imaginación, lo disparatado e incluso lo imposible.

Desde una tormenta en la que caen pingüinos de punta, a un chico perdido en el fondo de un charco, un reloj imaginario que altera la hora, un concurso de inventos algo raros y la existencia de un animal nunca antes visto, podemos disfrutar del juego y el humor fresco al que nos invita el autor.

} Espacio de Comunicación

Unidad curricular: Lengua Española

Competencias y contenidos abordados en las actividades

Competencias específicas

- **CE1.1.** Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación.
- **CE2.1.** Organiza ideas e información con mediación del maestro para producir textos orales y escritos.
- **CE3.1.** Formula preguntas, dialoga y da razones para construir sus puntos de vista.
- **CE4.1.** Elabora hipótesis a partir de sus saberes lingüísticos para expresarse en forma oral y escrita.
- **CE5.1.** Opina ante diferentes situaciones del entorno e incorpora los «porqué» para la resolución de problemas.

Contenidos específicos

Oralidad

- La narración oral en contextos cotidianos, lúdicos, en entornos físicos o virtuales.
- Los elementos paralingüísticos de la comunicación oral: gestos, voz, tono, intensidad, velocidad, silencio, mirada, postura.
- La expresión de opiniones en variadas situaciones.
- Razones para sostenerlas.

Lectura

- La construcción del sentido del texto: el tema, las palabras clave, el orden de las ideas, la información explícita e implícita, recursos no lingüísticos.

} Propuestas de actividades

Antes de la lectura

1. ¿Qué saben del autor?

¿Han leído algún otro libro de él? Busquen en la página web de la editorial www.loqueleo.com/uy/ si ya hay libros publicados.

Lean la biografía y seleccionen tres datos importantes de su vida para compartir en clase.

2. ¿Qué libros ilustró el ilustrador con Loqueleo?

Busquen en la web las portadas de los títulos que menciona la biografía de Gerardo y observen las imágenes.

¿Encuentran entre ellas elementos en común? ¿Cuáles son?

3. Este libro se llama “*Las cosas que pasan en 6to B*”.

Leyendo únicamente el título, ¿qué se imaginan que ocurre en la obra?

Escriban algunas ideas e intercambien con los compañeros.

4. Este libro se compone de varios cuentos. Observen los títulos ¿Encuentran alguna relación?, ¿qué les sugiere?

5. Leyendo la sinopsis de la contratapa.

- ¿Dónde suceden las historias?
- ¿Quiénes son los protagonistas?

A partir de la lectura

Sobre *Qué chico este charco*

- ¿Qué creen que tiene el charco de especial que todos terminan tirándose? ¿Por qué lo hacen? ¿Qué recuerdo/persona/situación les gustaría ir a buscar dentro del charco? En pequeños grupos compartan sus elecciones.
- Por el contrario, piensen situaciones que les gustaría “perder” en el charco del cuento.
¿Qué situación/persona/momento dejarían allí sin posibilidad de regresar?
- Si después de un día de lluvia en la escuela/casa/patio encuentran un charco, los invitamos a que observen su forma, tamaño, profundidad, color, y reflexionen a medida que va cambiando, ¿a dónde va el agua que desaparece?

Sobre *Salpicón de pingüino*

- Conversen en pequeños grupos sobre qué es lo que les gusta hacer los días de lluvia.
- ¿Han oído antes la expresión *van a llover pingüinos de punta*? Investiguen en grupos qué significa. ¿Cómo se le llama a este tipo de expresiones? ¿Qué características tienen? Escriban la información que obtienen.
- ¿Qué otras conocen? ¿Cuáles usan frecuentemente? Registren en clase y armen una bitácora de expresiones en sentido *figurado*.

Sobre *Justo a tiempo*

- A lo largo de los cuentos que vienen leyendo, podemos ir conociendo a distintos protagonistas de 6^{to} B, pero en esta ¿cómo describirían a Mochi?, ¿qué características creen que lo definen?, ¿se sienten en algo identificados con este chico?, ¿por qué?
- ¿Qué enoja a Sabri?, ¿qué opinan ustedes del hecho de *perder el tiempo*? ¿Cómo les gusta a ustedes “perder el tiempo”? Y si no les gusta, ¿por qué?

Sobre *Lucía Pérez Sosa*

- En esta historia, el nombre y apellido de la protagonista nos revela algo particular, ¿qué es?, ¿recuerdan qué significan las expresiones en sentido figurado?
- Jueguen con sus propios nombres y apellidos y descubran si existen palabras divertidas.
¿Hay palabras que riman?, ¿sinónimos?, ¿se les ocurren otros nombres y apellidos que puedan combinarse? Puesta en común.
- Averigüen de dónde provienen sus apellidos y si a lo largo de la historia han sufrido variaciones. ¿Y si clasifican los apellidos?, ¿qué criterio usarían?
- ¿Qué palabra se esconde dentro de *Olga Zanata*? ¿Creen que es sinónima de perezosa? ¿Y cuáles son sus antónimos?
- Conversen en clase, ¿qué cosas les da pereza hacer?, ¿por qué?

Sobre *Una repentina inexistencia*

- Los invitamos a que teniendo en cuenta las características de Mirón, lo imaginen y dibujen. Realicen una puesta en común.
- Elaboren una ficha descriptiva de este animal. Pueden hacerla de forma grupal o cada uno crear su ficha de clasificación, apelando a la imaginación. A modo de ejemplo:

Pelo	
Patas	
Ojos	
Cuerpo	
Alimentación	
Destrezas	
Otras características	

- Investiguen sobre el trabajo que realiza un *geólogo*. ¿A qué se dedica?
¿Y un *garrapatólogo*? ¿Conocen a alguien que realice estas tareas?

Sobre *Lavarle las patas al coendú Rito*

- ¿Saben qué tipo de animal es un coendú? Investiguen sobre cómo se alimenta y dónde vive.
- ¿Cómo podría ser tener una mascota rara? Si la tuvieran que sacar a pasear, a la hora de dormir, a la hora de alimentarla, etc. Dialoguen libremente.

- ¿Ustedes son de olvidarse de las cosas? ¿Les piden a otros que los ayuden a acordarse de algo? ¿Qué costumbres/hábitos tienen para ello?
- Piensen otro final para esta historia. ¿Cómo lo imaginan?

Sobre *La misma piedra*

- Traigan piedras al salón de clase. Investiguen. Observen con lupas. Clasifiquen. Registren. Conversen sobre qué material contiene una piedra. ¿A qué se deben sus formas? ¿Colores?
- Observen las ilustraciones de este cuento. Los invitamos a que elaboren un pequeño diálogo de historieta con las tres imágenes. Puesta en común.
- ¿Qué significa la expresión tropezar con la misma piedra? Piensen situaciones de la escuela o de casa en donde podría utilizarse dicha expresión.

Sobre *Todos conocen a Vale en España*

- Teniendo en cuenta que, dependiendo del lugar donde vivimos, una misma palabra puede tener un significado distinto: reflexionen en grupos sobre las siguientes expresiones muy usadas en España. ¿Qué representan? ¿Cuáles conocen? ¿Usan alguna de ellas?

Otro gallo cantaría

Dar plantón

Hacerse un lío

Echar una mano

Estar hasta las narices

Me lo estoy currando

Hablar por los codos

Dormir a pierna suelta

Llueve sobre mojado

A freír espárragos

Sobre *Ese día tan increíble en el que Miguel cambió el tiempo para siempre*

- ¿Cuál creen que es el tema central en este cuento? ¿Pueden identificar el conflicto en esta historia?, ¿qué lo causa? ¿Encuentran similitud con algo que hayan vivido en clase?, ¿por qué?

- Conversen sobre algún hecho/noticia donde la información haya circulado muy rápido o de manera incorrecta, ¿qué consecuencias puede traer?
- ¿Les pasó alguna vez que el tiempo se detuviera? ¿Cuándo?, ¿por qué? ¿Y que el tiempo fuera muy rápido? ¿A qué se debe? Realicen una puesta en común.

Sobre *Listo*

- Piensen en clase otros inventos capaces de resolver de forma ingeniosa algún problema que nos rodea. Los invitamos a que los expongan y realicen su propio concurso.
- Observen la foto de toda la clase, ¿algo les resulta curioso?, ¿qué cosa? Establezcan hipótesis.

Después de la lectura

1. Vuelvan a releer los cuentos y conversen sobre los personajes que narran algunas de las historias. ¿Cómo se llaman? ¿Quiénes son? ¿Sabemos sus nombres? Observen una vez más la ilustración final y fíjense si nos cuentan los nombres de todos los personajes.
2. Hay un narrador omnisciente, ¿saben qué significa esa palabra? ¿Qué cuentos narra?
3. ¿Qué preguntas vinculadas a este libro le haríamos al autor si pudiéramos? Revisen la biografía. ¿Pueden extraer de allí algún dato para comunicarse con él? ¡Pueden enviar sus preguntas! ¡Anímense!
4. Este libro lleva por título *Las cosas que pasan en 6^{to} B*, pero en su grupo de clase seguro que han vivido también muchas aventuras. Dialoguen sobre distintas situaciones que han compartido en la escuela. ¿Qué título podría llevar el libro de la clase? ¿Y los cuentos?, ¿qué historias contarían? ¿Son divertidas?, ¿complicadas?, ¿cómo las definen?



Talleres de Producción

Sonido-Visual

Elaboren en formato *podcast* la presentación de cada invento de manera ingeniosa.

A través de videos y trabajos grupales de edición, los invitamos a que compartan las historias que pasan en su salón de clase.

Plástica

Los invitamos a decorar piedras con pintura o marcadores especiales. Busquen inspiración en mandalas, el cielo, la playa, la naturaleza.

Pueden realizarse varios talleres con diversas técnicas colectivas e individuales.

Escritura

A partir de la consigna “En mi clase un día...” los invitamos a que escriban cuentos cortos.

Talleres lúdicos

Pasa palabra

En ronda y de manera individual, piensen en una palabra vinculada con el libro. Busquen un sinónimo y un antónimo y lo comparten de forma oral.

Pesca en el charco chico

Para esta dinámica van a necesitar:

- peces de distintos colores hechos con cartón, goma eva, fieltro o similar que tendrán en uno de sus lados un imán pegado con silicona. Decorar y asignar a cada color un número del 1 al 10.
 - una varilla de madera/*brochette* con un cordón de algodón atado/pegado en uno de sus extremos. De la punta es necesario que cuelgue un imán redondo.
- Se disponen todos los peces en el piso del salón y se arman grupos. Contabilizando el tiempo, deben de pescar con las varillas la mayor cantidad de peces posible. Luego se suman los puntos de acuerdo al color.

Scrabble

Recorten cuadraditos de papel (en hojas garbanzo, cartulina o similar). Escriban las letras del abecedario muchas veces (así pueden jugar un buen rato).

Teniendo como referencia únicamente los títulos de los diez cuentos, los invitamos a formar palabras con las letras (ej.: LISTO, PIEDRA, PATAS, TIEMPO, JUSTO, LUCÍA, SALPICÓN).

Piensen y combinen nuevas palabras, pero utilizando las ya existentes. Pueden incluirlas a las anteriores de forma vertical, horizontal y diagonal.

Producción:

Maite González Vallejo

