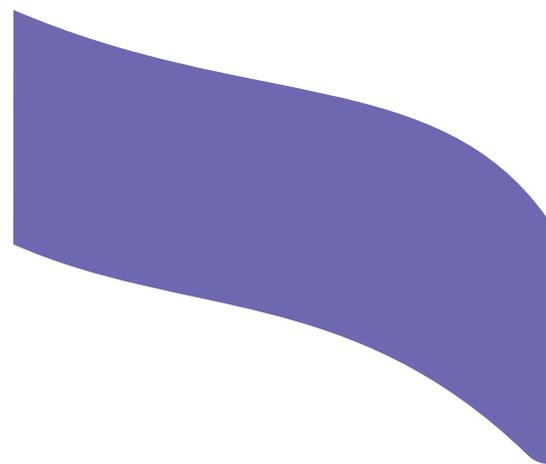
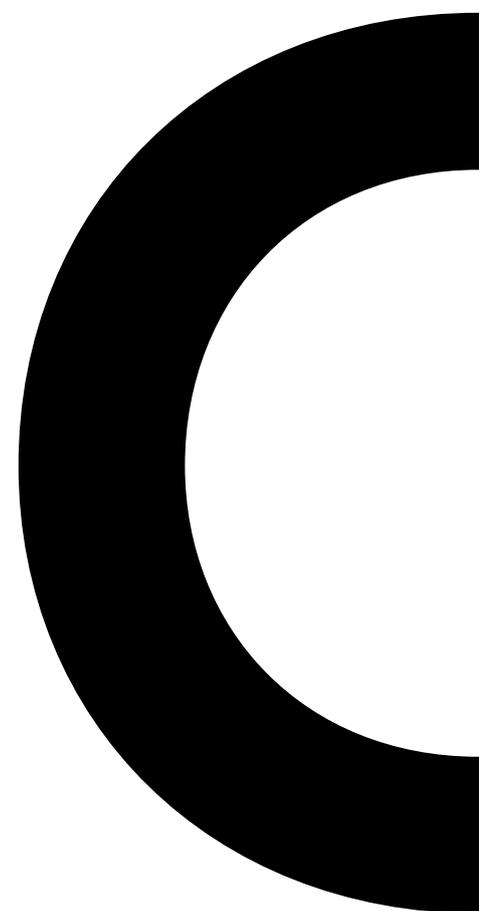


GUÍA DE LECTURA

Pasapuestas

Fedosy Santaella

loqueleo



Pasapuertas

Fedosy Santaella



Presentación de la obra

La obra

Este libro está compuesto por seis divertidos cuentos que invitan a jugar con la imaginación. Las historias son ideales para fomentar el gusto por la lectura como actividad recreativa, lúdica y placentera. En el argumento de cada narración se desarrollan acciones, en las cuales, cada hecho real se transforma en una maravillosa fantasía. La más importante propuesta de estos cuentos es el valor de la creatividad, motor en la creación de historias y parte fundamental de los juegos infantiles cotidianos y de roles.

Desde el primer cuento, “El gran Morgan y la hoja pirata”, para un niño, una hoja arrastrada por el agua entre el borde de la acera y la calle se convierten en un barco pirata que navega. El agua ya no es agua, es un océano. Y por supuesto, el niño ya no es niño, es El Gran Morgan. Niños y niñas disfrutarán de las ocurrentes aventuras que viven los personajes con las cosas más sencillas.

Educación en valores

Esta obra ofrece divertidas aventuras que nos llevan a diferentes escenarios llenos de:

Aventuras

Diversión

Fantasía

Imaginación

Amistad

Creatividad

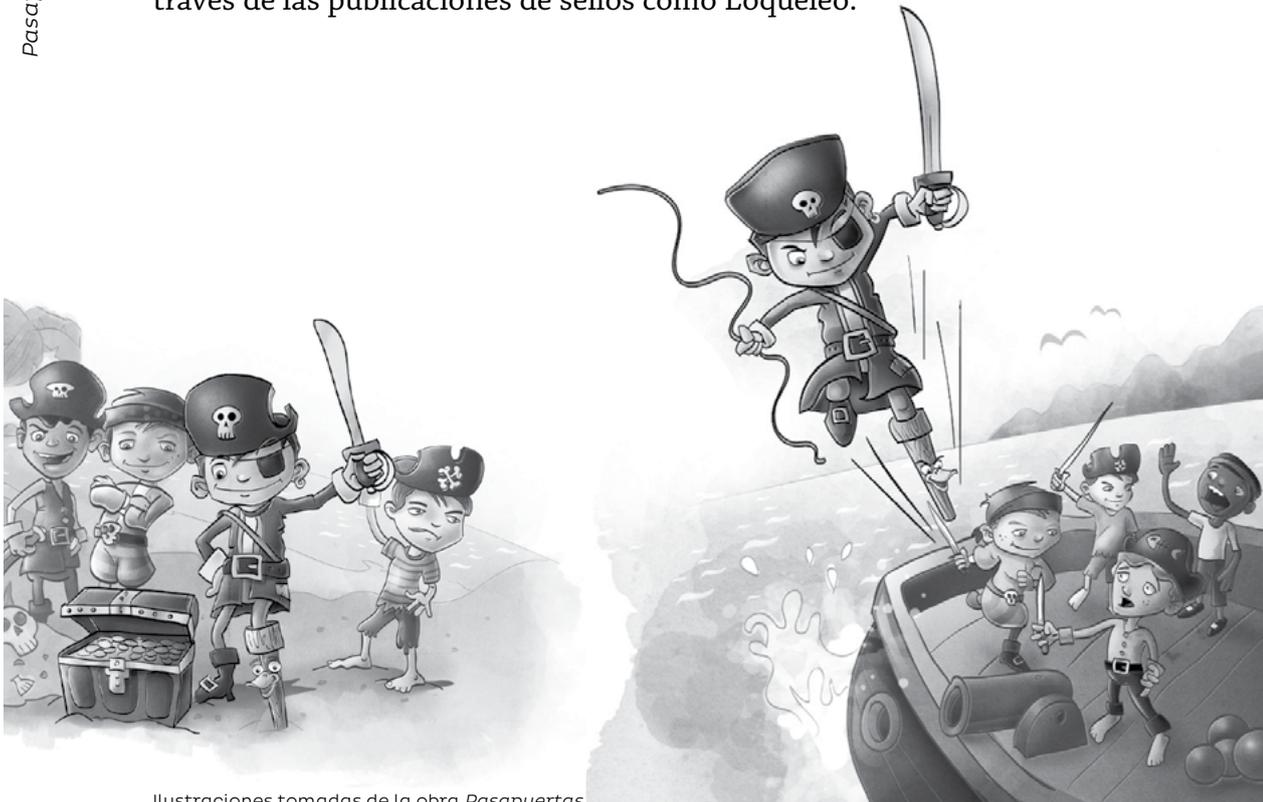
El autor



Fedosy Santaella es un narrador y antólogo licenciado en Letras por la Universidad Central de Venezuela. Algunos de sus cuentos han sido traducidos al inglés, al chino, al esloveno y al japonés. En 2010, estuvo entre los diez finalistas del Premio Cosecha Eñe de España. En 2013, ganó el Concurso de Cuentos del diario El Nacional, y ese mismo año quedó entre los nueve finalistas del Premio Heralde de novela. En 2016, ganó el Premio Internacional Ciudad de Barbastro de novela corta en su 47a edición. Entre sus libros de relatos destacan: *Rocanegras* (2007), *Las peripecias inéditas de Teófulis Jones* (2009), *El dedo de David Lynch* (2015) y *Los nombres* (2016). Con Loqueleo de Santillana ha publicado libros de relatos para niños y jóvenes tales como *Miguel Luna contra los extraterrestres*, *Miguel Luna contra la bestia del bosque*, *No molestar por favor*, *Pasapuestas*, *No cualquier vaca* y otros cuentos.

El ilustrador

Richard Blanco es un talentoso ilustrador de reconocida trayectoria. Ha dado vida a personajes de numerosas historias de autores venezolanos y de otras latitudes a través de las publicaciones de sellos como Loqueleo.



Ilustraciones tomadas de la obra *Pasapuestas*

Propuesta de actividades



{ Sugerencias para antes de la lectura

Conexión curricular: [Literatura e ilustraciones](#)

Las ilustraciones de la portada de un libro nos muestran indicios sobre la historia o historias que disfrutaremos. En el caso de *Pasapuestas*, la ilustración representa una puerta abierta con una serie de personajes fantásticos asomados en el marco, quienes parecen provenir de la nada. Detrás de ellos solo se ve un fondo blanco.

El título “pasapuestas” puede tener diferentes vinculaciones. Aquí proponemos algunas:

- La acción de abrir una puerta desde donde surgen personajes e historias irreales.
- Abrir la puerta de la imaginación para dejar fluir la creatividad y la invención.

Despierte la curiosidad de sus estudiantes preguntándoles: ¿Por qué creen que esa puerta está abierta y esos personajes están asomados allí? ¿A quién se parecen esos personajes? ¿Cómo están vestidos? ¿Qué significa abrir las puertas de la imaginación? Posiblemente, los estudiantes ofrezcan muchos más significados.

Además de intercambiar apreciaciones sobre el título y la ilustración de la portada, converse con ellos sobre el autor y el ilustrador.

{ Sugerencias durante la lectura

Conexión curricular: [Interpretación y asociación de vivencias personales con la literatura y las ilustraciones.](#)

Cada historia invita al juego, a despertar el espíritu lúdico que existe en cada quien. Después de leer cada cuento y observar las ilustraciones, invite a sus estudiantes a recordar juegos de la infancia en los que ellos se disfrazaron de algunos personajes, crearon sus propias historias y transformaron objetos comunes en objetos especiales a partir de cosas sencillas.

Puede aprovechar el cuento: “Modales en el espacio”. Allí, los padres de Joaquín le hacen un regalo de cumpleaños. Él jugó con el regalo, pero después jugó con la caja

donde venía el regalo. Se introdujo en esta y se imaginó que era un trasbordador de la NASA. Para motivar la participación de los y las estudiantes, pregúnteles: ¿A quién de ustedes le pasó algo parecido a lo que hizo Joaquín? ¿Qué objetos les gustaba tomar y cambiarles el nombre y el uso? ¿Qué historia inventaron a partir de una situación cotidiana en el hogar?

⟨ Sugerencias para después de la lectura

Conexión curricular: Desarrollar hábitos de lectura, escritura, iniciativa, imaginación y creatividad.

Después de la lectura de los cuentos, elabore conjuntamente con los estudiantes un listado de los personajes que más les hayan gustado. Posteriormente, sugiérelas la creación de nuevas historias con estos personajes. Las siguientes preguntas pueden funcionar para comenzar a armar esas historias que se quieren crear:

- ¿Quién es el personaje principal?
- ¿Quiénes son los personajes secundarios?
- ¿En qué lugar o lugares se desarrollará la historia?
- ¿Cuál es la aventura que vivirá el personaje principal? ¿Quiénes lo ayudarán? ¿Quiénes se opondrán?
- ¿Cómo podría comenzar y terminar la historia?

De acuerdo con las respuestas, pueden elaborar el listado de secuencias de las acciones que deben realizar los personajes. Es oportuno proponerles que investiguen sobre otras historias relacionadas con el tema que ellos hayan seleccionado.



Esta Guía de Lectura es una obra colectiva realizada por Editorial Santillana, S.A., Rif. J-00105613-0, para su sello Loqueleo. La obra contó con la participación del siguiente grupo de especialistas: Martha Jiménez Homes, coordinación editorial | Elvia Silvera Garcilazo, redacción | Diana Angilecchia, diagramación.

