

GUÍA DE LECTURA

# Piacoa va de paseo

loqueleo 



# Piacoa va de paseo



## Presentación de la obra

### La obra

La guacamaya Piacoa realizará un breve paseo con la maestra y sus compañeros de clases. Ella ha guardado muchos artículos de poca utilidad en su bolso, por lo cual está muy pesado para llevarlo. Además, ha olvidado la merienda por no haber seguido las recomendaciones de su maestra. Este detalle funciona como un ejemplo ideal para acercar a los y las estudiantes a la literatura, a través de la graciosa personalidad de personajes como Piacoa y el tono humorístico para tratar temas cotidianos.

*Piacoa va de paseo* es un espléndido cuento que abre espacio para conversar con los niños y las niñas sobre la importancia del seguimiento de instrucciones.

### Educación en valores

Las situaciones descritas en la historia son oportunidad para abordar temas y reforzar valores como los que se indican a continuación:

Cotidianidad

Humor

Escuela

Orden

Recreación

Comprensión

## ◀ Acerca del texto y las ilustraciones

*Piacoa va de paseo* es una obra colectiva desarrollada por Santillana Venezuela.

En la redacción de la historia, la creación de los personajes y la realización de las respectivas ilustraciones participó un especializado equipo de profesionales conformado por: Elisa Mariscal, Adriana Rodríguez, Adriana Parra, Rubén Moreno y Manuel Loaiza, junto con el equipo editorial de Santillana.

El personaje de Piacoa está inspirado en la guacamaya roja o guacamaya bandera, ave que puede localizarse en selvas montañosas y bosques húmedos de Venezuela y otros países. Su nombre, Piacoa, fue tomado de la población homónima ubicada en el estado Delta Amacuro, Venezuela.



Ilustraciones tomadas de la obra *Piacoa va de paseo*

# Propuesta de actividades



## { Sugerencias para antes de la lectura

*Activando conocimientos y recuerdos*

**Conexión curricular: Integración con la literatura y las vivencias personales**

Para comenzar, lea el título del cuento y muestre la portada del libro. Realice preguntas que involucren la experiencia de los niños y las niñas sobre la temática: los paseos recreacionales. De esta manera preparará el espacio para la narración. Por ejemplo:

- ¿Quiénes han ido de paseo con su familia?
- ¿Quiénes han ido de paseo fuera del colegio con sus maestros?
- ¿A dónde han ido?
- ¿Qué han llevado para esos paseos?

Posteriormente, concentre la atención del grupo en la imagen de la portada. Invítelos a realizar inferencias y describir detalles sobre la historia y los personajes. Por ejemplo:

- ¿Quiénes han ido de paseo con su familia?
- ¿Quiénes han ido de paseo fuera del colegio con sus maestros?
- ¿A dónde han ido?
- ¿Qué han llevado para esos paseos?



## ⟨ Sugerencias durante la lectura

*Disfrutar de la lectura y las imágenes*

### **Conexión curricular: Relación entre el texto y las ilustraciones**

Las imágenes son un excelente recurso en los libros para niños y niñas. Estas les brindan acercamiento a lo literario y facilitan el desarrollo creativo. Realice la lectura recorriendo las páginas lentamente. Solicite a los y las estudiantes que las obseven detalladamente. Realice preguntas sobre las imágenes, por ejemplo:

- ¿Cuántas cosas ha sacado Piacoa del morral?
- ¿Qué hay al fondo de la ilustración donde está Piacoa?
- ¿Cuál es la expresión en el rostro de la maestra al observar todo lo que lleva Piacoa?
- ¿Cuál es la expresión en el rostro de Piacoa al darse cuenta que olvidó su merienda?

Después de realizar la primera lectura del texto con énfasis en las imágenes; proponga a sus estudiantes la siguiente dinámica: usted muestra una imagen, tapa el texto y ellos deben adivinar qué sucede en esa escena.



Ilustraciones tomadas de la obra *Piacoa va de paseo*

## { Sugerencias para después de la lectura

*Preparados para ir de paseo*

### **Conexión curricular: Integración con la literatura y la creatividad**

Los cuentos y las historias son una invitación a imaginar, a realizar viajes soñados. Converse con sus estudiantes sobre cuál es el viaje o paseo imaginario que les gustaría hacer. Motívelos a elegir un lugar, transporte y compañeros de viaje soñados, a dibujar la lista de los artículos que se llevarían de acuerdo con ese lugar.

Una buena forma de comenzar es creando su propio boleto y completándolo. En ese boleto pueden colocar: nombre del viajero y lugar de destino. Las demás partes las pueden completar con dibujos sobre, por ejemplo, tipo de transporte: puede ser en avión, globo, nave espacial, barco o cualquier otro a su gusto.

Conversen sobre los posibles objetos que podrían llevar, por ejemplo: libros, termo con agua, telescopio, brújula, entre otros. Igualmente, conversen sobre por qué creen que Piacoa olvidó su merienda y cómo evitarían que esto les suceda. En este sentido, puede sugerirles tomar en cuenta lo siguiente:

1. Conversar con un adulto sobre lo que harán durante el paseo.
2. Hacer una lista con dibujos de los artículos necesarios.
3. Escuchar otras recomendaciones que le hagan sus compañeros y compañeras del salón.



Ilustraciones tomadas de la obra *Piacoa va de paseo*

## { Actividades con los audios

*Escuchando y jugando*

### **Conexión curricular: Comunicación oral, discriminación auditiva**

El cuento *Piacoa va de paseo* es ideal para ser escuchado tanto en familia como en la escuela. La escucha de cuentos es una de las maneras más agradables de estimular la imaginación, la creatividad y la reflexión.

Las siguientes actividades –basadas en el uso del audio– les ayudará a fortalecer su comprensión auditiva, su creatividad y su capacidad para relacionar sonidos con eventos y emociones presentes en el cuento:

- 1. Juego de escucha atenta:** Reproducir fragmentos específicos del cuento y hacerles preguntas sobre los detalles mencionados en el audio. Esto fomentará su habilidad para prestar atención y su comprensión auditiva.
- 2. Juego de identificación de sonidos:** Invitarles a identificar y clasificar los diferentes sonidos del cuento, tales como: melodías, voces de los personajes o del narrador, expresiones, entonación según la intención o emoción que manifiesten, entre otros.
- 3. Juego de adivinanzas sonoras:** Reproducir fragmentos del audio donde se escuchen sonidos característicos de los personajes o eventos del cuento. Solicitarles que adivinen a qué parte del cuento pertenecen. Eso fortalecerá su memoria auditiva y su comprensión del contenido del cuento.



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, gerencia editorial | Elvia Silvera Garcilazo, redacción | José Pérez Duin, diagramación.

