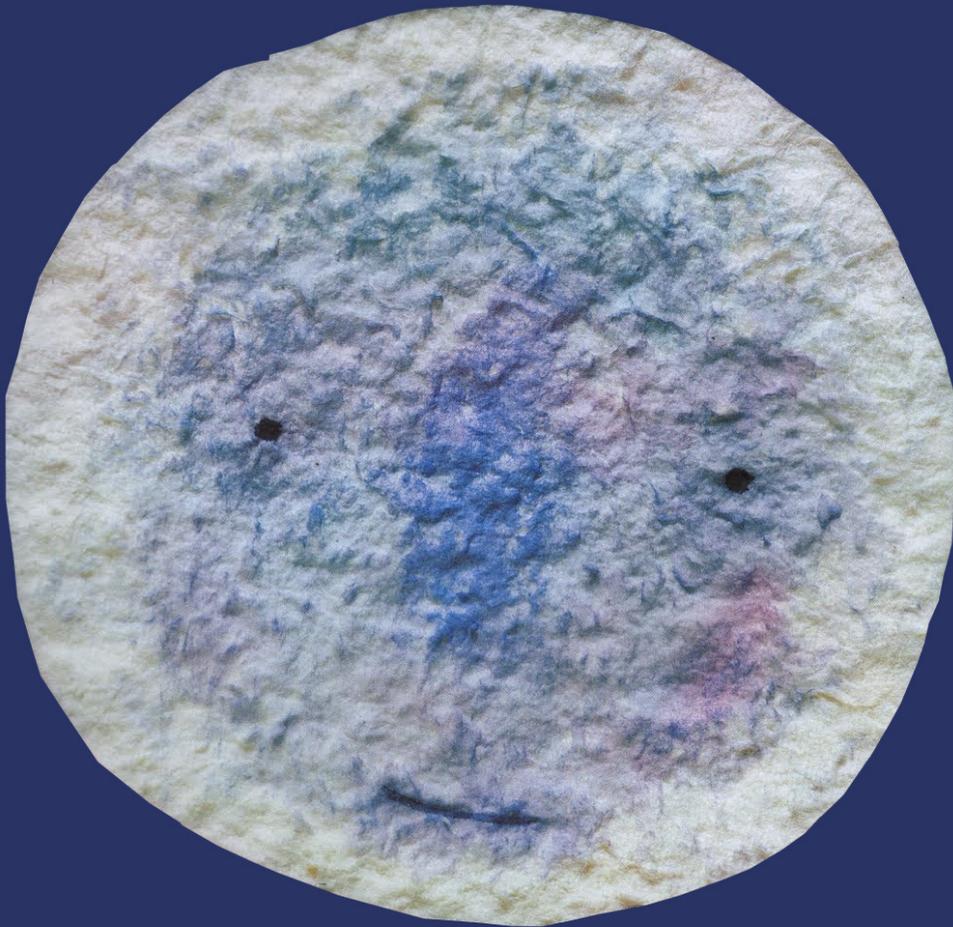


¿A qué sabe la luna?

Michael Grejniec

GUÍA DE LECTURA



FUNDACIÓN
BOTÍN

Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, un programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía e identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Cristina Cañamares, Pedro C. Cerrillo y A. Jesús Moya-Guijarro

Diseño y maquetación

Tres DG / Fernando Riancho

Edición

Fundación Botín 2015

Pedruca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Michael Grejniec

Índice

0 Presentación	43
1 Introducción	44
2 El autor y su obra	47
3 Actividades	48
Antes de la lectura	48
1. Trabajo con el título	48
2. Soy lo que como	49
3. ¡Menuda merienda!	49
4. ¡Cuántos animales!	49
5. Juego de bolos	50
6. ¿Qué comes?	50
Durante la lectura	51
1. De película	51
2. Almacén de animales	51
3. Leyendo imágenes	52
4. ¿Qué cantará la luna?	53
5. Entre todos	54
6. Sueños de animales	54
Después de la lectura	55
1. ¿Imagen o palabra?	55
2. Claves ocultas	56
3. Póster de animales	57
4. Juego de roles	57
5. Ni sí ni no	58
6. El mundo al revés	58
7. Me gusta la luna	58
8. Pídeme la luna	58
9. La estrella se está bañando	59
10. Un poquito más de luna	59
Para leer y saber más	60
Lecturas	60
Para saber más	60
Anexos	61
Anexo 1	61
Anexo 2	62



O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al mediador su labor en relación con el proceso lector de *¿A qué sabe la luna?*, de Michael Grejniec. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la lectura y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas afectivo y emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumnado.

Sabemos que la lectura puede movilizar sentimientos, recuerdos, emociones y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal. En este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre el lector y el texto, razonando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionándolos con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.

La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, empatía, identificación/expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales, entre otras), a través de la propuesta de actividades de «Antes de la lectura». A continuación «Durante la lectura» se proponen actividades para desarrollar de forma paralela a la lectura del libro. Las propuestas de esta fase están relacionadas con los textos y responden al desarrollo afectivo y emocional, cognitivo y social de los lectores y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en «Después de la lectura» se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales y sociales que se han trabajado en fases anteriores, para intentar facilitar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal, social y creativo. En definitiva este es el fin de las actividades que se proponen.



1 | INTRODUCCIÓN: El álbum ilustrado

El álbum ilustrado, como género propio de la Literatura Infantil, resulta difícil de definir y clasificar. En parte, ello es debido a la variedad terminológica que existe para referirse a las narraciones infantiles compuestas de elementos verbales y visuales. Términos como “libro ilustrado” y “libro álbum” se utilizan en castellano, a veces de forma sinónima, para mencionar estas narraciones destinadas al público infantil; en inglés británico se emplea el término “picture book” y en inglés americano también “picture-book”, unido esta vez en una sola palabra.

Lo cierto es que, independientemente del término empleado, y de las distintas perspectivas desde las que el álbum infantil ha sido abordado –la psicología del desarrollo y su efecto terapéutico en el lector, la historia del arte–, o en función de su diversidad temática y estilística–, hay una característica esencial que lo define: la relación de interdependencia que existe entre el texto y la ilustración, dos códigos que se complementan y cooperan de tal forma que la lectura del álbum variaría drásticamente si el texto o la imagen faltaran.

De esta forma, el resultado final de un libro álbum no es la simple suma del significado del texto más las imágenes, sino el mensaje que nace de la interacción de ambos códigos. De hecho, hoy en día, el desarrollo de las nuevas tecnologías y el potencial comunicativo de la imagen y su gran capacidad para desarrollar las emociones, la imaginación y la creatividad evidencian, cada vez más, que el significado raramente se crea solo por medio de la lengua oral o escrita. Aunque la educación ha privilegiado durante mucho tiempo el texto escrito sobre el texto visual, la lectura de la imagen está ganando poco a poco la importancia que merece. En el álbum ilustrado, además, haciendo posible un género de la Literatura Infantil en el que se requiere claridad expresiva, valor literario, vocación de estilo y equilibrio entre lo implícito y lo explícito.

Dotemos, pues, al niño de los conocimientos necesarios para saber leer e interpretar las imágenes. Sin duda, las gramáticas visuales y los estudios llevados a cabo en las últimas décadas sobre multimodalidad y libros álbum, se ofrecen como un recurso imprescindible en la formación, tanto verbal como visual, de nuestros jóvenes lectores. Algunos de sus rasgos más significativos han sido utilizados para diseñar las actividades que se proponen en esta guía y que ayudarán a los profesores a leer con sus alumnos un álbum que ha sido leído y celebrado por centenares de miles de niños de todo el mundo.



	ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	1. Trabajo con el título	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Identificación/expresión emocional • Empatía • Valores universales
	2. Soy lo que como	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación • Actitudes positivas hacia la salud
	3. ¡Menuda merienda!	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Identificación/expresión emocional • Actitudes positivas hacia la salud
	4. ¡Cuántos animales!	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación • Creatividad
	5. Juego de bolos	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación
	6. ¿Qué comes?	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción
DURANTE	1. De película	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Habilidades de autoafirmación • Creatividad
	2. Almacén de animales	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Identificación/ expresión emocional • Empatía • Creatividad
	3. Leyendo imágenes	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Valores universales • Creatividad
	4. ¿Qué cantará la luna?	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Creatividad
	5. Entre todos	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Identificación/expresión emocional • Habilidades de oposición asertiva • Valores universales
	6. Sueños de animales	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de interacción • Autocontrol • Valores universales • Creatividad • Habilidades de autoafirmación

	ACTIVIDAD	VARIABLES
DESPUÉS	1. ¿Imagen o palabra?	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Habilidades de interacción</i> • <i>Creatividad</i> • <i>Habilidades de oposición asertiva</i>
	2. Claves ocultas	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Habilidades de interacción</i> • <i>Habilidades de autoafirmación</i> • <i>Valores universales</i> • <i>Creatividad</i>
	3. Póster de animales	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Habilidades de interacción</i> • <i>Habilidades de autoafirmación</i> • <i>Creatividad</i>
	4. Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Valores universales</i> • <i>Creatividad</i> • <i>Habilidades de interacción</i>
	5. Ni sí ni no	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Creatividad</i>
	6. El mundo al revés	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Creatividad</i> • <i>Habilidades de interacción</i>
	7. Me gusta la luna	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Creatividad</i>
	8. Pídeme la luna	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Empatía</i> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Creatividad</i> • <i>Habilidades de interacción</i>
	9. La estrella se está bañando	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificación/expresión emocional</i> • <i>Creatividad</i>
	10. Un poquito más de luna	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Habilidades de interacción</i> • <i>Autocontrol</i> • <i>Valores universales</i> • <i>Creatividad</i>

2 | EL AUTOR Y SU OBRA

Michael Grejniec

Nació en Polonia en 1955 y trabajó como ilustrador de carteles para el teatro y el cine antes de convertirse en autor de libros infantiles. En 1985 se mudó a Nueva York y en 1996 obtuvo el conocido “Japan Picture Book Award for Translation” con *¿A qué sabe la luna?*, que es la obra con la que más reconocimiento ha conseguido. También ha vivido en Tokio (Japón).

A pesar de ser un autor e ilustrador de libros infantiles reconocido a nivel mundial y del gran éxito alcanzado por *¿A qué sabe la luna?*, sus obras traducidas al español se limitan a *Mira* (1999) y *Buenos días, buenas noches* (1997), ambas editadas por North South Books.

¿A qué sabe la luna?

En este relato los animales quieren averiguar a qué sabrá la luna. Para ello no dudan en colocarse uno sobre otro en un alarde de camaradería y compañerismo, hasta que el más pequeño de todos, el ratón, consigue arrancarle un trocito y lo comparte con sus compañeros. Una historia de solidaridad y generosidad, en la que el valor de la cooperación es manifiesto, pues solo cuando todos unen sus fuerzas consiguen alcanzar su objetivo.

En la composición de la historia destacan las estructuras repetitivas y acumulativas que permiten que, incluso niños muy pequeños, puedan disfrutar con este álbum ilustrado.

En España se han vendido más de 100.000 ejemplares en las 6 ediciones realizadas por Kalandraka (castellano, catalán, euskera, portugués, inglés y mediante el uso de pictogramas). Cuentacuentos de todo el país han adaptado este relato a sus sesiones como muestran las actividades realizadas en “Libros para soñar”: <http://www.kalandraka.com/blog/2011/06/06/con-michael-grejniec-en-madrid/>





3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

1. TRABAJO CON EL TÍTULO

(Habilidades de interacción, identificación/expresión emocional, empatía y valores universales)

El profesor mostrará al alumnado la cubierta y contracubierta de la obra para motivarles a su lectura y para que realicen anticipaciones. Les preguntará qué es lo que aparece en la ilustración, cómo es, etc. Les pedirá que digan si la luna está feliz o triste y tendrán que predecir cuál puede ser la causa de su tristeza: ¿quizás tenga hambre? ¿Puede que le dé miedo la oscuridad de la noche?,... A continuación los niños tendrán que decir qué cosas o situaciones les causan tristeza, alegría u otras emociones distintas y explicarán el porqué.



2. SOY LO QUE COMO

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y actitudes positivas hacia la salud)

El docente intentará saber qué alimentos y animales conoce su alumnado. Para ello les formulará algunas preguntas como, por ejemplo: ¿qué significa la palabra saber? ¿Cuántos nombres de animales conoces? ¿Sabes cuáles son sus comidas preferidas? El profesor pedirá entonces a algunos voluntarios que prueben alimentos como: azúcar, sal, limón, plátanos, nueces, etc., pero de la siguiente manera: se les vendará los ojos de forma que no vean nada y tendrán que adivinar qué es lo que están comiendo. Por último, se abrirá un debate sobre la importancia de tener una dieta equilibrada, los alimentos que son más sanos, de cuáles no deben abusar, etc.

3. ¡MENUDA MERIENDA!

(Habilidades de interacción, identificación/expresión emocional y actitudes positivas hacia la salud)

El profesor propondrá al alumnado un divertido juego en el que tienen que memorizar una lista de comidas. Para ello se colocará al alumnado en círculo y el docente comenzará diciendo “A la merienda menuda que hemos preparado llevaremos...” y dirá el nombre de una comida. El alumno que tenga a su derecha deberá repetir la frase y recordar el alimento que citó el profesor y añadir otro y así sucesivamente. Se trata de que el alumnado recuerde el número máximo de alimentos. Después el profesor podrá preguntarles porqué han elegido esos alimentos, si les gustan o no, porqué los recuerdan, etc.

4. ¡CUÁNTOS ANIMALES!

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y creatividad)

Una vez presentados e identificados los alimentos, se introducirán los animales que aparecen en el cuento, comprobando si todos los niños del grupo están familiarizados con sus nombres. Si algún niño no conoce el nombre de un animal, el resto de sus compañeros le podrá dar pistas para ayudarle en su identificación mediante dramatización. El docente, si lo desea, podrá estudiar la posibilidad de introducir los nombres de los animales y de los alimentos en la lengua extranjera que estudien los alumnos.



5. JUEGO DE BOLOS

(Habilidades de interacción y habilidades de autoafirmación)

El docente habrá preparado figuras de animales que puedan sujetarse en el suelo. Los niños, distribuidos en equipos de 4 o 5 miembros, lanzarán una pelota hacia ellos intentando tirar el mayor número de figuras posibles. Una vez tumbadas, tendrán que nombrar los animales ganados en cada partida. El resto de los miembros del equipo ayudarán a identificar los nombres de los animales si el niño que ha lanzado la bola no puede identificarlos. Solamente si son capaces de nombrar al animal, contabilizarán puntos a su favor. Nuevamente, la actividad podrá realizarse tanto en la lengua materna del alumno como en la lengua extranjera.

6. ¿QUÉ COMES?

(Habilidades de interacción)

El profesor mostrará distintas comidas al alumnado y les pedirá que las asocien a distintos animales (podrá ayudarse de algunas imágenes de animales y comidas que se ofrecen en el Anexo 1). Los animales seleccionados son los personajes de *¿A qué sabe la luna?*

Una vez que los niños se han familiarizado con la comida que cada animal prefiere se hará el siguiente juego para fijar esos conocimientos. Se dividirá el grupo en tres o cuatro equipos, en función del número de participantes que haya. Para cada equipo, el profesor pegará las imágenes de los animales en la pared y colocará las de las comidas en el centro de la clase. Cuando el docente pronuncie el nombre de un animal, un niño de cada equipo tendrá que recoger del suelo la comida asociada al animal referido y pegarla a la derecha del nombre del animal. Deberá hacerlo con rapidez, pues ganará una recompensa establecida por el docente, el alumno que antes consiga pegar la comida junto al animal. El docente podrá abrir un debate una vez finalizado el juego, y preguntar si alguno de los alumnos conoce estos animales, si los ha visto alguna vez, dónde y cuándo los han conocido, de quién iban acompañados, etc.





DURANTE LA LECTURA

1. DE PELÍCULA

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y creatividad)

El docente antes de leer o contar este cuento, lo presentará al alumnado, por ejemplo: ¿sabéis una cosa? Los animales quieren alcanzar la luna, ¿creéis que lo podrán conseguir? ¿Cómo la alcanzaríais vosotros? Atención a este cuento para averiguarlo.

Después procederá a su lectura y, según vaya avanzando la historia, cada vez que aparezca un nuevo animal, pegará su imagen en la pizarra. El docente puede optar por visionar una de las muchas versiones que se ofrecen en la red, por ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=J3Apvj8cqOg>, aunque siempre y, dada la estructura acumulativa y repetitiva del cuento, aconsejamos que el mediador haga una lectura en voz alta del mismo, de forma que el alumno pueda percibir la musicalidad que los paralelismos sintácticos dan a la historia.

Después el profesor explicará el significado de las expresiones “alcanzar la luna” o “tocar el cielo” y les pedirá a los alumnos que plasmen en un dibujo una situación que para ellos tenga ese sentido.

2. ALMACÉN DE ANIMALES

(Habilidades de interacción, identificación/expresión emocional, empatía y creatividad)

El docente formulará preguntas de comprensión lectora dando oportunidad a los niños de contestarlas. En función de la madurez cognitiva del grupo, el profesor hará las preguntas que considere oportunas durante esta primera lectura, sin necesidad de formular necesariamente todas las que aquí se exponen y atendiendo especialmente a trabajar la identificación /expresión emocional:

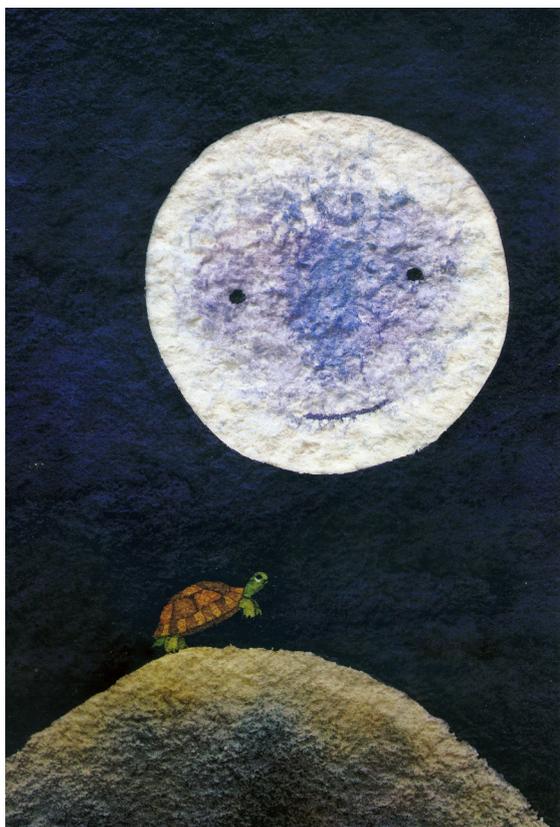
- ¿Qué animales subieron la montaña para alcanzar la luna?
- ¿Por qué decidieron subir la montaña?
- ¿Consiguieron coger un pedacito de luna de una forma fácil?
- ¿Lo lograron al final?
- ¿Cuál es el animal más alto que aparece en el cuento?
- ¿Cuál es el más pequeño?
- ¿Quién consigue finalmente coger un pedacito de luna?
- ¿Cómo creéis que se sintieron al alcanzar la luna?
- ¿Piensas que los animales fueron felices cuando el ratón compartió con ellos el pedacito de luna?
- ¿Habríais hecho vosotros lo mismo?

3. LEYENDO IMÁGENES

(Habilidades de interacción, valores universales y creatividad)

Durante la lectura del cuento, el docente intentará practicar la lectura de las imágenes para hacer entender al niño que la información de un cuento no solamente la proporciona la palabra, sino también las ilustraciones. En este sentido, el profesor propondrá un juego de predicción mediante el cual los alumnos se darán cuenta de que se puede “leer” el cuento siguiendo la secuencia de las ilustraciones.

Además, las ilustraciones sirven para anticipar hechos, situaciones o personajes que van a aparecer en la trama argumental. En *¿A qué sabe la luna?*, antes de que un nuevo personaje se incorpore a la historia, el autor lo presenta en la ilustración de la página anterior. Si nos fijamos en la siguiente ilustración, tomada a modo de ejemplo, vemos que el alumno puede predecir, sin tener que acceder a la lengua escrita, que el siguiente animal llamado es el elefante. A medida que se van pasando las páginas del cuento, el docente llamará la atención sobre este particular y formulará esta pregunta: “¿qué animal ayudará ahora a alcanzar la luna?”.



Desde allí arriba, la luna estaba más cerca;
pero la tortuga no podía tocarla.

Entonces, llamó al elefante.



Este proceso anticipativo de la imagen se repite prácticamente en la totalidad del cuento hasta el final, cuando el ratón, ubicado esta vez en la parte izquierda de la novena doble página, anuncia visualmente que él será el animal finamente requerido para alcanzar la luna. La décima y la novena dobles páginas, conexas entre sí mediante puntos suspensivos, revelan el éxito de las acciones llevadas a cabo previamente. El esfuerzo y la cooperación de los animales han dado sus frutos. Palabra e imagen se combinan, por tanto, para mostrar al niño el desenlace final de la historia. Esta es una muy buena ocasión para hablar con el alumnado sobre la cooperación, la importancia del trabajo en equipo, la amistad y la generosidad, valores que están muy presentes en este libro.



4. ¿QUÉ CANTARÁ LA LUNA?

(Habilidades de interacción y creatividad)

Los alumnos escucharán la canción *¿A qué sabrá la luna?*, escrita por David Vega¹ y después tendrán que cantarla. El profesor escribirá la letra en la pizarra para ayudarles a memorizarla. La canción introduce la pregunta: ¿A qué sabrá la luna?, en un intento por fomentar la capacidad creativa del niño, que tendrá que imaginar a qué les habrá sabido la luna a cada animal de los siguientes: la tortuga, el elefante, la jirafa, la cebra, el león, el zorro, el mono y el ratón. Tras escuchar varias veces la canción el docente pedirá a los niños que dibujen o escriban a qué les sabrá la luna a cada uno de los animales citados.

¿A qué sabrá la luna?

de David Vega

Todos los animales
La luna, quieren probar
Se estiran e intentan cogerla
Pero se echa para atrás

¿A QUÉ SABRÁ?
¿A QUÉ SABRÁ?
¿A QUÉ SABRÁ LA LUNA?
¿A QUÉ SABRÁ?

Todos los animales
La luna, quieren probar
Ella se queda parada
Y un gran mordisco le dan

ESTRIBILLO

¹ Disponible en el enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=ntuFsCytelQ>



5. ENTRE TODOS

(Empatía, identificación/expresión emocional, habilidades de oposición asertiva y valores universales)

El docente formulará varias preguntas intentando que el alumnado llegue a la conclusión de que los animales consiguen finalmente alcanzar la luna gracias a la ayuda que unos a otros se prestaron y al trabajo en equipo, respetando y valorando las cualidades y diferencias que existen entre ellos, desde el más pequeño al más grande, desde el más alto al más bajo, desde el más fuerte al más débil:

- ¿Por qué piensas que los animales lograron su objetivo de probar la luna?
- ¿Lo hubieran podido conseguir si cada uno lo hubiera intentado solo, sin unir esfuerzos?
- ¿Cuál es el último animal que interviene en la historia?
- ¿Es el más grande y el más fuerte?
- ¿Una vez conseguido el pedacito de luna, se lo queda para él o lo comparte con los otros animales?
- ¿Se siente feliz?

Una vez se ha reflexionado sobre estas cuestiones intentado establecer un debate, el docente podrá, si lo considera oportuno, formular unas últimas preguntas relacionadas con el efecto óptico que la luna proyecta tanto en el cielo como sobre el agua del mar:

- ¿Por qué los animales piensan que la luna es fácil de alcanzar cuando la ven situada sobre la montaña?
- ¿Por qué el pez no entiende el esfuerzo que todos los animales han realizado para alcanzar la luna?
- ¿Está realmente la luna en el mar o es tan solo su reflejo lo que aparece en el agua?

Con estas últimas preguntas el docente conducirá la conversación para que los niños sean conscientes de que la perspectiva puede afectar nuestra forma de ver e interpretar la realidad que nos rodea.

6. SUEÑOS DE ANIMALES

(Habilidades de interacción, autocontrol y valores universales, creatividad y habilidades de autoafirmación)

La historia nos dice que esa noche los animales “durmieron muy muy juntos”. Cada uno soñó con lo que más le gustaba. Se pedirá a cada alumno que elija aquello con lo que le gustaría soñar y que describa e ilustre cómo sería ese sueño.

DESPUÉS DE LA LECTURA

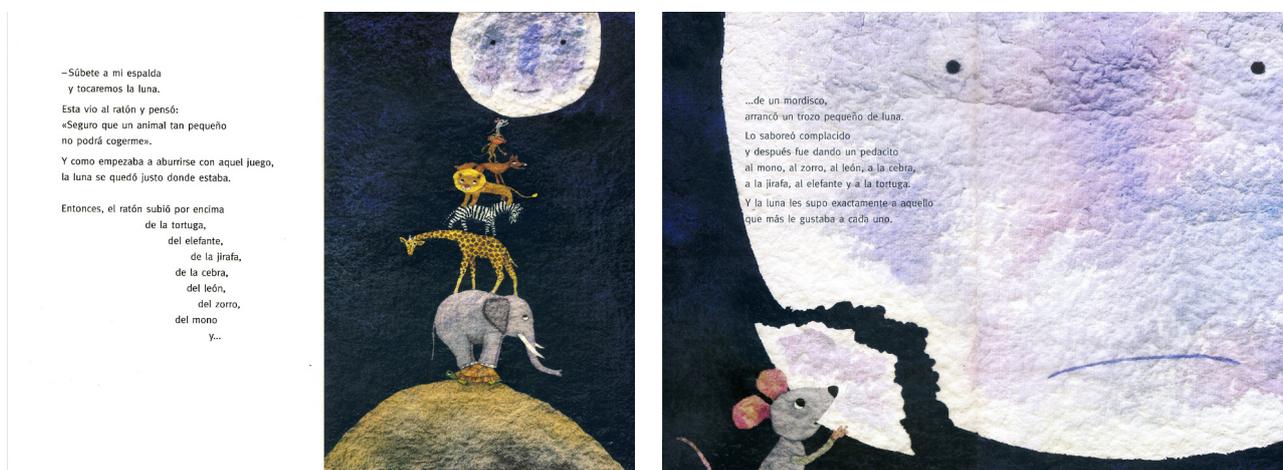
1. ¿IMAGEN O PALABRA?

(Habilidades de interacción, creatividad y habilidades de oposición asertiva)

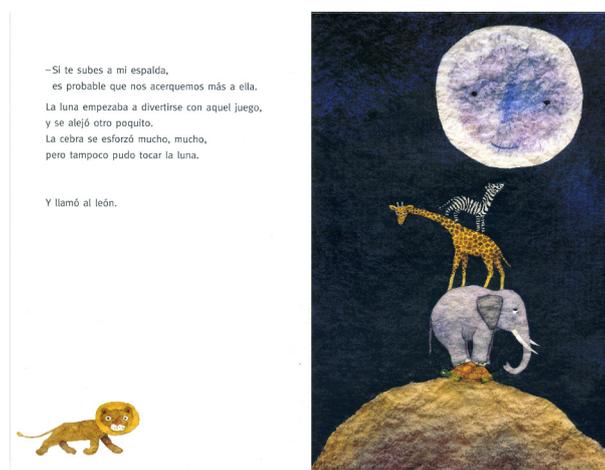
El docente formará grupos de 3 o 4 miembros y les pedirá que reflexionen sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Qué es más importante en ¿A qué sabe la luna?, la imagen o la palabra escrita?
- ¿Qué ocupa más espacio en las dobles páginas y páginas simples de la historia: la palabra o la imagen?
- ¿Sería posible entender esta historia si solamente se leyera las imágenes y nos olvidáramos de leer las palabras? ¿Sería lo mismo o perderíamos información importante?

Finalmente cada grupo ofrecerá un ejemplo donde palabra e imagen cooperen en la creación de significado en el libro álbum.



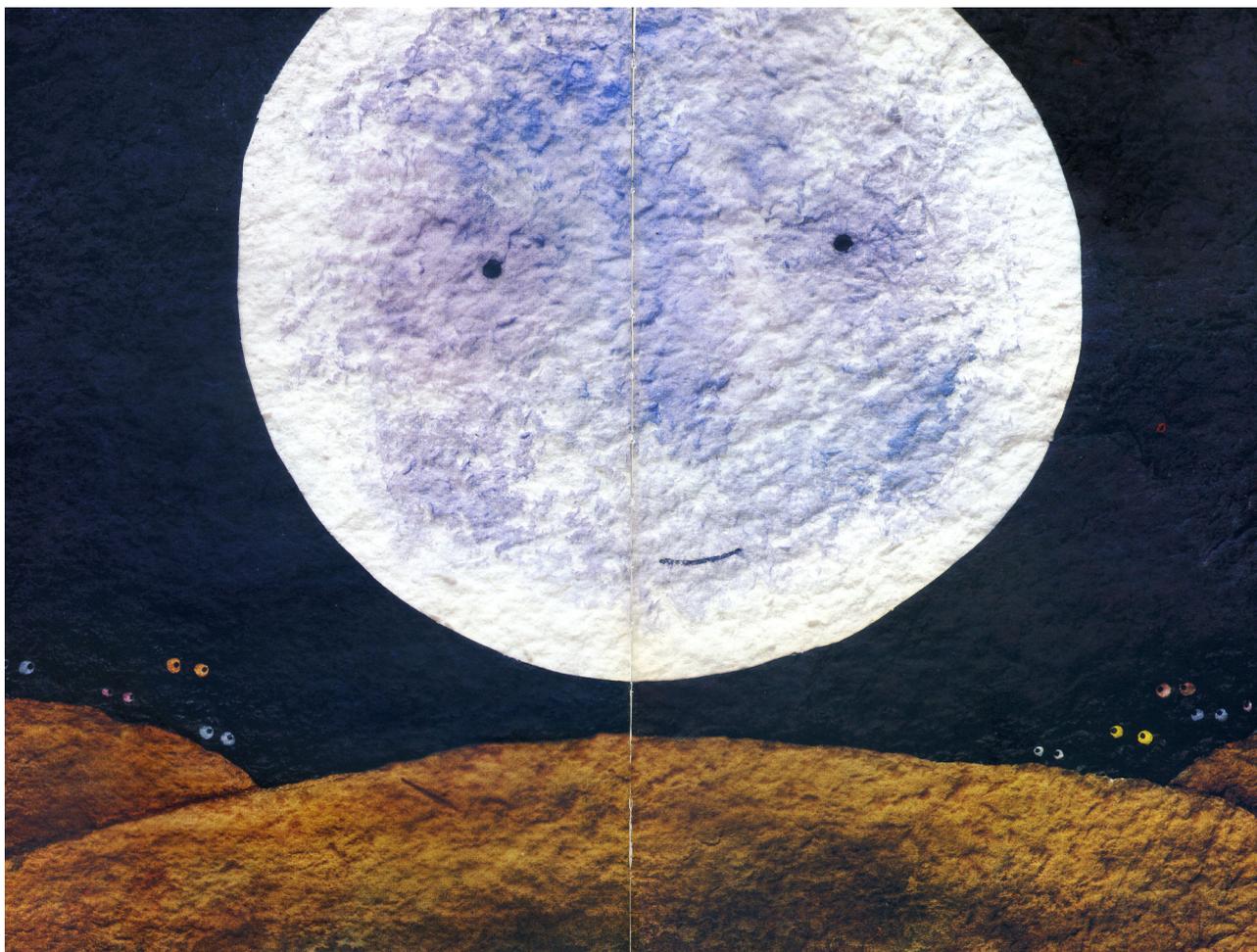
El profesor llamará la atención del alumnado sobre el contraste que se ofrece entre el fondo negro nocturno de las ilustraciones y el fondo blanco cedido a las páginas que soportan el texto. A continuación dará a cada grupo una doble página del álbum y les pedirá que dibujen un fondo para las páginas que carezcan de él como, por ejemplo, la ofrecida a continuación. Tal vez sea un buen momento para hablar de la expresión facial de las emociones a partir de la cara de la luna. El profesor podrá pedir a los alumnos que dramaticen diferentes expresiones: ¿Qué cara ponéis cuando...?



2. CLAVES OCULTAS

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación, valores universales y creatividad)

El docente fijará la atención del alumno en la primera ilustración a doble página, donde aparece la luna encima de una montaña. A los lados derecho e izquierdo de la montaña se pueden apreciar varios ojos. Se formulará la siguiente pregunta: ¿de quién pueden ser los ojos que están dibujados a ambos lados de la montaña? Evidentemente los niños llegarán a la conclusión de que son los animales que han intervenido en el cuento los que están representados en esta ilustración. Los niños intentarán predecir qué ojos pertenecen a cada uno de los animales representados. Una posible respuesta es que se correspondan con los animales que han ido apareciendo en el cuento según su orden de activación: en primer lugar y en la parte izquierda se podría identificar los ojos de la tortuga, primer animal que sube a la montaña, los segundos ojos, de color rosa, podrían corresponder al segundo animal, el elefante, y así sucesivamente hasta llegar al último animal, el ratón, cuyos ojos están ubicados al final, a la derecha de la segunda doble página. Como final de la actividad se pedirá a los alumnos que dibujen a un compañero, pero solo con la parte que más les guste de él (ojos, cabeza, cara, manos, etc.) y explicará al resto su elección debatiendo entre todos si ellos también le ven así o cómo le ven.





3. PÓSTER DE ANIMALES

(Habilidades de interacción, habilidades de autoafirmación y creatividad)

El docente dividirá a los alumnos en grupos. Cada equipo recortará un animal y lo coloreará utilizando pinturas tradicionales o témperas. Otros alumnos colorearán, o bien la luna, o bien la montaña. Al final se recortarán las pinturas y se colocarán en un mural siguiendo el orden de aparición de los animales en el cuento hasta que consiguen su objetivo final. El mural se expondrá en uno de los tabloneros de anuncios del centro. Se podrán utilizar moldes similares a los que se muestran en el Anexo 2 para la realización del mural. Estos moldes podrán incorporar más detalles plásticos en función del desarrollo cognitivo y la edad de los alumnos a los que el cuento está dirigido.

4. JUEGO DE ROLES

(Empatía, identificación/expresión emocional, valores universales, creatividad y habilidades de interacción)

El docente proporcionará al alumnado distintas máscaras con las caras de los animales que intervienen en la historia.² Los niños tendrán que recortarlas, colorearlas y ponerles una goma de forma que puedan sujetarse en sus cabezas. Una vez realizada la parte plástica, el mediador pedirá al grupo que represente la historia narrada en el cuento, ayudándose de las máscaras y de un dibujo de la luna que, sujeta a un hilo, se alejará del animal que intente alcanzarla tal y como se narra en *¿A qué sabe la luna?* En la última escena podemos utilizar una cartulina azul para representar el mar.

Se harán varias representaciones. El docente o uno de los alumnos hará de narrador. En la primera representación los niños se limitarán a reproducir las acciones que sus personajes realizan a medida que el narrador las vaya mencionando.

En una segunda representación, y una vez que los niños estén más familiarizados con el cuento y su estructura repetitiva, podrán, con la ayuda del profesor, transformar parte de la historia e incorporar, por ejemplo, nuevos personajes, siguiendo el siguiente guión:

*Desde aquí arriba la luna está más cerca. Voy a cogerla.
¡Vaya! No puedo alcanzarla. Voy a llamar a... (al siguiente animal).
(Nombre de animal), si te subes a mi espalda, tal vez lleguemos a alcanzar la luna.
Vale me subo.
¡Vaya, no podemos alcanzarla!*

Cada vez que aparezca un nuevo personaje, los niños que no participen directamente en la representación tendrán que llamar en voz alta al animal requerido, como por ejemplo, ¡cebra, cebra...!

Las versiones pueden variar en función de la edad aunque, en cualquier caso, para respetar la estructura repetitiva del cuento, siempre habrá un narrador que dirija la historia y dé paso a los animales que en ella intervienen.

² El mediador puede encontrar en Internet muchísimas páginas web que ofrecen varias máscaras de animales como <http://rosafernandezsalamancainfantil.blogspot.com.es/2012/10/caretas-de-animales-para-colorear-e.html>



5. NI SÍ NI NO

(Empatía, identificación/expresión emocional y creatividad)

Se pedirá a los alumnos que continúen la historia y busquen más animales que puedan ayudar a la tortuga a lograr su objetivo de alcanzar la luna. Para ello cada uno pensará un animal y, en secreto, apuntará su nombre en un papel. Saldrá al centro de la clase y sus compañeros tendrán que realizar preguntas para conocer su identidad. El interpelado solo podrá contestar “sí” o “no”, explicando al resto al final de la actividad, el porqué de su selección.

6. EL MUNDO AL REVÉS

(Empatía, identificación/expresión emocional, creatividad y habilidades de interacción)

El cuento termina con la reflexión del pez: “¿Acaso no verán que aquí, en el agua, hay otra más cerca?” Se les pedirá a los participantes que inventen una nueva historia en la que los animales del mar quieren alcanzar la luna tomando como ejemplo *¿A qué sabe la luna?* Para ello deberán seleccionar qué animales marinos intervendrán, los organizarán por su tamaño y adaptarán la historia al nuevo medio.

7. ME GUSTA LA LUNA

(Empatía, identificación/expresión emocional y creatividad)

En esta historia los animales consiguen comer cada uno un pedacito de luna y el narrador nos dice que “la luna les supo exactamente a lo que más les gustaba a cada uno de ellos”. El docente les preguntará qué es lo que más le gusta a cada uno y después tendrán que predecir cuál sería el olor, sonido, color, tacto de la luna y describir lo que sentirían al tener un pedacito en sus manos y lo qué harían con él.

8. PÍDEME LA LUNA

(Empatía, identificación/expresión emocional, creatividad y habilidades de interacción)

En esta historia los animales se empeñan en alcanzar la luna, algo que es materialmente imposible. El docente pedirá a los alumnos que, organizados en grupos de 3 o 4 miembros, piensen cosas que les parezcan imposibles y que inventen algún modo, aunque sea fantástico, para conseguirlas. Una vez debatidas las opciones ofrecidas por los miembros del grupo, entre todos elegirán aquella que les parezca más original y la redactarán para después poderla leerla y compartirla con el resto de los compañeros. Se destacará en todo momento la importancia del trabajo en grupo, enfatizando en valores como la colaboración, el compañerismo y la cooperación.



9. LA ESTRELLA SE ESTÁ BAÑANDO

(Identificación/expresión emocional y creatividad)

El docente leerá a los alumnos la siguiente canción de Federico Muelas:

En el agua del arroyo
la estrella se está bañando.
- Báñate, estrella, en el mar.
- No, que las conchas del fondo
me podrían secuestrar
- Báñate, estrella, en el río.
- Yo no me baño en el río,
que están los juncos pescando
lágrimas para el rocío.

A partir de este poema le pedirá a los estudiantes que realicen algunos cambios en él: cambiarán la palabra estrella por luna y sustituirán los versos 5, 8 y 9 por otros inventados por ellos. Una vez realizadas las modificaciones se leerán los nuevos poemas en clase. Tras realizar esta actividad se fomentará la empatía con los autores, hablando con los alumnos sobre cómo se han sentido en el proceso creativo, si les ha costado mucho trabajo, en qué se han inspirado, etc.

10. UN POQUITO MÁS DE LUNA

(Habilidades de interacción, autocontrol, valores universales y creatividad)

El docente preguntará a los alumnos si conocen cuentos cuyos personajes sean animales y si tienen algún cuento favorito en este sentido. Los alumnos intervendrán exponiendo sus aportaciones, siempre respetando los turnos de palabra. Al final el docente leerá el cuento *Un poquito más* (2004) escrito por Yanitzia Canetti e ilustrado por Ángeles Peinador. El cuento narra la historia de un elefante que se balanceó en una rama, un elefante despampanante que acabó en una situación complicada al no poderse levantar tras su caída. Varios animales acudieron a socorrerlo: la cebra, el mono, el camello, el hipopótamo y el pingüino. Sin embargo, no lo lograron hasta que una pequeña hormiga, el animal más insignificante, ayudó a todo el grupo a cargar al elefante. Finalmente, tras intentarlo varias veces, lograron, gracias a su espíritu de cooperación, lograr su objetivo. Tras la lectura del cuento, el mediador formulará la pregunta: ¿Existe algún parecido entre los cuentos *¿A qué sabe la luna?* y *Un poquito más*? Los niños establecerán un debate sobre el tema y posteriormente escribirán sobre las similitudes y diferencias encontradas entre ambas historias.

4. PARA LEER Y SABER MÁS

Lecturas

Canetti, Yanitzia y Ángeles Peinador (2004). *Un poquito más*. León: Everest.

Michels, Tilde y Michl Reinhard (1989). *¿Quién llama de noche en la puerta de Iván?* Barcelona: Juventud.

Balzola, Asun (1990). *Munia y la luna*. Barcelona: Destino

Vargas Llosa (2010). *Fonchito y la luna*. Madrid: Alfaguara.

Para saber más

CRA (Centro de Recursos para el Aprendizaje) (2006). *Ver para leer. Acercándonos al libro álbum*. Chile: Ministerio de Educación.

Zaparaín, Fernando y Luis D. González (2010). *Cruces de caminos. Álbumes ilustrados: Construcción y lectura*. Cuenca: Ediciones de la UCLM y de la Universidad de Valladolid.





ANEXOS

Anexo 1. Flashcards de comida y animales





Anexo 2. "Póster de animales"

