

Mi mascota es una bacteria

Rafael Barajas

Ilustraciones: El Fisgón

Género: cuento

Páginas: 40

El León, la Paloma y la Pingüina vivían felices en un huevito... (o sea que papá, mamá e hija vivían en un departamento muy pequeño.) La Pingüina quería una mascota pero como en su hogar no cabía un animal, sus papás no la dejaban tener el elefante, el tigre ni el cocodrilo que ella deseaba. Entonces, la niña encontró a la mascota perfecta.



CONEXIONES CURRICULARES

- Español
- Exploración de la Naturaleza y la Sociedad
- Formación Cívica y Ética
- Educación Artística

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- Educación para la paz y la no violencia.
- Educación para la salud.
- Educación en valores y ciudadanía.

EL AUTOR

Rafael Barajas, “El Fisgón”. México, 1956. Arquitecto, caricaturista político y artista plástico, es un investigador y apasionado de las artes plásticas y la edición. Uno de sus trabajos en el campo editorial ha sido la ilustración de libros para niños. Sus producciones son propositivas y por la forma exagerada de presentar los rasgos de sus personajes y el movimiento que da a las líneas, provoca la curiosidad de los pequeños y grandes lectores. En Alfaguara Infantil ha ilustrado *Mi hermana quiere ser una sirena*, *Las orejas de Urbano*, *Autopista Sanguijuela*, *El té de tornillo del profesor Zíper*, *Anabel* y *El monstruo del Lago Ness*, además es autor e ilustrador de *¿Me planchas mi elefante, por favor?*

PARA EMPEZAR

¡Ayúdame a entender! Escanee la tapa del libro ocultando el título. Proyecte la imagen al tiempo que explica a los alumnos que esa es la portada del libro que empezarán a leer, pero que no tiene idea de cuál sea su nombre ni sobre qué se trata. Permita el libre intercambio de ideas al respecto, fomentando el diálogo a partir de preguntas tales como: ¿por qué vivirán en el mismo lugar los personajes de este cuento? ¿Qué características tiene su casa? ¿Qué habrá de comer en el refrigerador? Una vez que hayan intervenido con varias posibilidades en relación con el argumento de la historia, muestre el libro y lea en voz alta su título.

Cierre la actividad pidiendo al grupo que relacione y complemente las ideas compartidas al inicio, con el título del cuento.

Cuéntame, ¿cómo es tu bacteria? Antes de iniciar la lectura del cuento, proponga que investiguen en diversos soportes junto con sus familias, qué es y qué caracteriza a una bacteria. Una vez que hayan reunido suficiente información, pida que entre todos los integrantes de la familia escriban una descripción y hagan un dibujo de su bacteria personal. Al día siguiente, genere un espacio para que compartan sus escritos e imágenes y comenten detalles sobre las características de cada bacteria. Seleccionen cuál de todas las propuestas les gustaría que fuera la mascota del salón.



PARA HABLAR Y ESCUCHAR

El teatro salvaje. Al hacer la lectura del libro en voz alta, deténgase un momento en el párrafo de la página 11 que dice: “Por eso su casita estaba llena de libros que hablaban de todo tipo de bichos: desde los más grandotes hasta los más graciosos, desde los más peludos hasta los más pelones”. Destinen un breve momento para platicar sobre los bichos que pueden representar a cada uno de esos grupos. Proponga que en casa, utilizando todo tipo de material, hagan una máscara del bicho que consideren el más grande o el más gracioso, el más peludo o el más pelón de todos. Cuando completen la lectura del libro, destine un espacio fuera del salón de clases para que el grupo invente diálogos y organice una pequeña obra teatral, usando sus máscaras.

¡Tercera llamada! Esta obra de teatro no puede estar completa sin un tema musical. Integre al maestro de Música para que, con base en los personajes de la obra y los diálogos inventados, apoye a los niños para que creen una canción que forme parte del montaje. Organice una presentación de la obra para otros grupos del mismo grado o para los más pequeños de la escuela.

Antes de iniciar la representación, pida a los alumnos que expliquen al público el origen de la obra, compartiendo con los espectadores algunos datos sobre el libro.



PARA ESCRIBIR

¿Cómo se crea un personaje? En el libro, el autor establece una relación muy interesante entre el lenguaje literario y el de las imágenes, que sorprende al lector con ilustraciones que muestran situaciones aparentemente imposibles, pero que adquieren coherencia con el texto. Esto logra un juego creativo que convierte un argumento, que podría resultar ajeno para los pequeños, en una oportunidad para reír, imaginar y crear.

Organice un espacio de diálogo para que conversen sobre el proceso creativo del autor y pregunte cómo empezarían a escribir una historia parecida.

Para ayudarles a entender cómo se desarrolla un personaje, forme tres equipos para trabajar sobre la personalidad del León, la Paloma y la Pingüina, tomando en cuenta tanto las características humanas como las que son propias del animal. Para lograrlo deberán investigar primero las características de cada animal y luego escribir lo que caracteriza al papá, a la mamá y a la niña.

Una vez que puedan completar el perfil de cada personaje, reorganice los equipos y pida que hagan lo mismo con tres animales diferentes, como el cocolirio, el mono y la gallina. Para finalizar la actividad solicite a los niños que compartan los resultados y sus impresiones.

Los personajes que hay en mi familia. Proponga a los alumnos hacer un ejercicio similar con los nombres o sobrenombres de familiares y amigos para crear un cuento corto. Invite a los padres de familia a colaborar con los niños para que logren establecer un juego narrativo entre imagen y diálogo.



PARA LEER EN FAMILIA

Las posibilidades creativas del libro para jugar con los personajes resultan un excelente puente para ir hacia otros textos que sorprendan y diviertan de diversas formas. Una opción para jugar con la lectura de versos pueden encontrarla en *Animales muy normales*, de Rafael Ordóñez Cuadrado, del Catálogo de Alfaguara Infantil. Busca, rebusca y explora,/ un minuto o una hora,/ y encontrarás animales,/ todos, todos, muy normales./ Somos grandes y pequeños/ tan bonitos como un sueño./ Es bueno cualquier lugar:/ la selva, el bosque o el mar./ Vivimos en cualquier parte,/ y lo hacemos con gran arte.

Otra excelente opción, también del Catálogo, es *Nadie te creería*, de Luis María Pescetti. Varios de los cuentos juegan con la pronunciación de las palabras, el significado, el contrasentido y las formas extrañas de narrar. Un libro muy divertido para reír y entretenerse en familia con las palabras.



CONEXIONES CON EL MUNDO

Del libro, a la pantalla, al libro ilustrado. Hay películas basadas en libros que trascienden su argumento original gracias a la calidad de su versión cinematográfica. Un buen ejemplo es la adaptación para el público infantil que Walt Disney hizo del libro *The jungle book* (*El libro de la selva* o *El libro de las tierras vírgenes*) publicado en 1894 y escrito por el inglés Rudyard Kipling.

Puede resultar enriquecedor para el grupo ver juntos la película que muestra a los animales con características muy humanas y que además habla de la convivencia de animales y personas.

Al término de la película organice un espacio para compartir ideas sobre las necesidades de los animales y para exponer las razones por las cuales no todos los animales pueden vivir como mascotas de las personas. Gracias a que el libro está libre de derechos, lo puede encontrar en la siguiente página de Internet: <http://descargarlibrosgratis.es/el-libro-de-la-selva-rudyard-kipling/>.

Será interesante compartir con el grupo algunos detalles de la historia original, que se basa en la dualidad entre el bien y el mal que rigen tanto a la Naturaleza como a la sociedad humana.



PROYECTO Informarse para convivir mejor

Escribir notas informativas.

Bloque: III

Ámbito: Estudio.

Propósito del proyecto: Analizarán la información y emplearán el lenguaje para la toma de decisiones.

Recursos: Entrevista con padres de familia, investigación apoyada por el docente, información relacionada de Internet y de distintos soportes.

Producto: Fichero de notas informativas para difundir.

¿Cómo empezamos? Cuidar de una mascota es una gran responsabilidad difícil de enfrentar sin la información adecuada. Implemente un proyecto a largo plazo que involucre a todos los alumnos, incluso a los que no tengan mascotas. El objetivo es hacer más empáticos a los niños con el bienestar de los animales domésticos, esto se logrará a partir de una investigación que culmine en un fichero que contenga una serie de notas informativas acerca de cada uno de los animales sobre los que se informen los alumnos.

¿Cómo lo hacemos? El primer paso es el desarrollo y registro de la investigación sobre las características, necesidades y preferencias de las mascotas más comunes, como perros, gatos, aves, peces y tortugas. Un rasgo distintivo de este proyecto es que los niños enriquecerán la información a partir de sus experiencias con los animales. El registro de los datos obtenidos dará como resultado notas que podrán compartir con toda la comunidad escolar, con la finalidad de aportar elementos para que puedan cuidar mejor a los animales que están bajo su responsabilidad y de los que no tienen un dueño (como los perros callejeros), que requieren de la atención de la comunidad.

¡Listos para compartir! Una vez que completen la investigación y hayan incluido sus experiencias, integren al fichero fotografías, recortes, impresiones y dibujos de los animales domésticos y de los alimentos, tipos de cuidados, juguetes, medicinas y lugares de descanso más adecuados para cada especie.

Organicen una campaña de protección a los animales que los rodean, que incluya conferencias por parte de los padres de familia sobre temas como: esterilización, vacunación, higiene y adopción.

Pueden convocar al Centro de Cuidado Animal más cercano para que colabore con algunas pláticas sobre el tema, así como a la Asociación Protectora de Animales. Organicen visitas a los salones para platicar con los demás grupos sobre su proyecto y para que niños de otros grados enriquezcan el fichero.

Adaptación: Mariana Morales Guerra

