

Un cascabel para el terrible gato

Choi Yun-Jeong

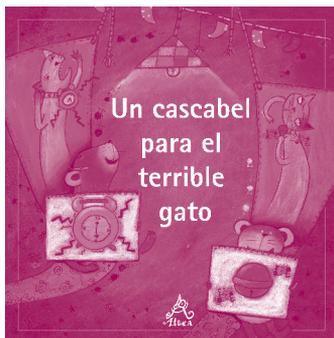
Ilustraciones: Kim Sun-Yeong

País: Corea

Género: informativo

Temas: clasificación, tablas, gráficas

Valores: cooperación, ingenio



Es Navidad. Los ratones del granero no tienen ánimo de festejar, están preocupados: recibieron un mensaje amenazador del gato. Proponen diversas alternativas para defenderse, pero no se ponen de acuerdo y deciden votar para elegir las opciones que apoye la mayoría. De ese modo deciden mandar un regalo al felino: un cascabel. Por medio de este cuento se introduce en los niños la noción y la lectura de gráficas; se parte de la formación en filas para ejemplificar, luego la representación gráfica de cantidades, lo que permite de un vistazo apreciar las proporciones y hacer comparaciones. Incluye actividades que refuerzan las nociones del relato: “¿Qué hacemos ahora?”, “¿Quién le deberá poner la gorra al gato Tom en la cabeza?” y “Haz diferentes gráficas con barras”.

TEMAS TRANSVERSALES

- Educación para la convivencia.
- Educación para la ciudadanía.
- Educación para la paz y la no violencia.

CONEXIONES CURRICULARES

Español

- Con ayuda del docente, identifica la información central de un texto leído.
- Con la ayuda del docente diferencia elementos de rea-

lidad y fantasía abordados en los textos.

- Expresa lo que le parece más relevante.
- Recupera la trama de un cuento.
- Con ayuda del docente, llega a conclusiones a partir de un conjunto de datos utilizando formatos de registro.
- Adapta el lenguaje para ser escrito.
- Busca letras conocidas para interpretar un texto.
- Emplea la escritura para comunicar información y preferencias.

- Expone hipótesis y conclusiones de su trabajo.
- Se familiariza con la redacción de un párrafo expositivo.

Matemáticas

- Recopilar datos para obtener nueva información y representarla gráficamente.

Formación cívica y ética

- Comprende que el respeto es un elemento básico para la

convivencia entre personas y grupos.

- Identifica que pedir la palabra y escuchar a quien habla son procedimientos que facilitan la construcción de acuerdos con los demás, valora su importancia y los practica con respeto y consideración mutua.
- Reconoce que el empleo del diálogo es un recurso que favorece la solución de conflictos.

LA AUTORA

Choi Yun-Jeong. Se especializó en estudios de educación preescolar en la Universidad Ewha Womans. Ganó el premio MBC Original Picture Book y actualmente participa con el grupo de niños escritores conocido como “Our World”. Entre los libros que ha editado se encuentran *Succession of Enjoyable World Folk Tales*, *Original Study Book*. *Teach and Coach*, *That’s Splendid*, *Piyo Piyo* y otros más.

LA ILUSTRADORA

Kim Sun-Yeong. Se ha dedicado de lleno a la ilustración de libros infantiles durante mucho tiempo. Sus imágenes han acompañado a una gran cantidad de obras, entre las que destacan *I Loathe*, *I Like Ugly!*, *The Poisoned Milk*, *The Little Lord Fauntleroy*, *Lion and His Three Buffalo Friends*, *Thank You* y *Outer Shell*, por citar sólo algunas.

PARA EMPEZAR

El gato y los ratones. Esta obra basa su argumento en la fábula de Esopo, ¿*Quién le pone el cascabel al gato?*; será interesante que los niños la recuerden, o bien, que la conozcan. Consiga una versión de la fábula, puede encontrarla en muchos libros o sitios de internet. Inicie con la pregunta: ¿cómo se relacionan los gatos y los ratones en la natu-

raleza?, ¿han escuchado o leído cuentos en los que aparecen estos animales?, ¿pueden compartir alguno?, ¿en qué se parecen o se diferencian las situaciones de los cuentos con la vida real? Después coménteles que va a leer una fábula muy conocida en la que los personajes son unos ratones y un gato. Al terminar la lectura, promueva la reflexión sobre la moraleja que plantea. Puede aprovechar para explicarles qué es una fábula. Finalmente invítelos a leer *Un cascabel para el terrible gato*, móvuelos a observar cómo se modifican la historia y el tema que plantea.

OI RC

PARA HABLAR Y ESCUCHAR

¡Vamos a ponernos de acuerdo! Un tema relevante en el argumento de la historia es la importancia de lograr acuerdos en la toma de decisiones que afectan al grupo. Promueva el diálogo con los niños con preguntas como: ¿por qué fue importante que los ratones se pusieran de acuerdo en qué hacer con el gato?, ¿cómo lo lograron?, ¿alguna vez tuvieron que decidir algo con sus amigos o su familia?, ¿cómo lo resolvieron? Plantee distintas situaciones en las que sea necesario llegar a acuerdos y permita que los niños expresen sus opiniones, por ejemplo, ¿cómo elegirían al capitán de un equipo?, ¿qué harían si juntaran dinero para comprar un pastel y tuvieran que escoger de entre tres sabores distintos?, ¿cómo se pondrían de acuerdo si planearan una salida en familia para ir al parque o al cine? Para finalizar, invítelos a hacer un dibujo en el que retraten una situación en la que un grupo se pone de acuerdo sobre un tema. Peguen los dibujos en un muro del aula y platiquen sobre los mismos.

CG EI RC

PARA ESCRIBIR

¿Qué pasaría si...? Motive a los niños a contar el cuento con sus propias palabras y basados en las ilustraciones. Asigne una ilustración a cada alumno para que narre lo que sucedió en esa parte de la narración. Luego invítelos a crear una continuación para la historia, a partir de diferentes hipótesis, por ejemplo, ¿qué pasaría si llegara otro gato?, ¿qué podrían hacer los ratones? O bien, ¿qué pasaría si llegara un perro al sitio donde viven los gatos? Estimule su imaginación para crear una historia colectiva, seleccionen las mejores ideas en plenaria y cuiden que

su cuento tenga introducción, desarrollo y desenlace. Escriba el relato en el pizarrón para que los niños puedan copiarlo en sus cuadernos. Después, cada uno puede hacer una ilustración de la parte que más les guste del cuento que inventaron. Reflexione con ellos que en el mundo de la imaginación todo puede suceder; entre todos identifiquen cuáles son los elementos reales y los ficticios de la historia.

CG RE EI

PARA LEER EN FAMILIA

Fábulas y más fábulas. Las fábulas son un referente básico en nuestra cultura y a menudo se alude a ellas en la literatura, el cine, la televisión e incluso en la vida cotidiana. Sugiera a los padres de familia acudir a una biblioteca a buscar libros que contengan las fábulas más famosas como las de Esopo, Lafontaine o Samaniego. Hay versiones para todas las edades y muchas ilustradas bellamente. Esto les permitirá compartir un buen rato con sus hijos, tanto leyendo como discutiendo la moraleja que contienen. Recomiende que realicen las actividades sugeridas en el libro, como la elaboración de gráficas de barras simples con base en objetos que tengan en el hogar, o la búsqueda de gráficas sencillas en periódicos que los niños puedan interpretar.

OI RC RE

CONEXIONES CON EL MUNDO

¡Música, maestro! La enemistad entre gatos y ratones también está retratada en muchas canciones infantiles; enseñe a los niños las composiciones por *Cri-Cri* como “Los ratones bomberos” y “Ratoncitos paseadores”. Tanto la letra como el audio los puede encontrar en el sitio de internet www.cri-cri.net. Cuando los chicos se aprendan las canciones, pueden cantarlas y dramatizarlas al mismo tiempo. No son necesarios grandes disfraces, basta con que algunos niños usen orejas de gato y otros de ratón.

También puede enseñarles el juego tradicional “¡Ratón que te atrapa el gato!”: todos los niños se toman de la mano formando un círculo. Un chico será el gato y otro el ratón; quienes están en el círculo cantan la tonada: “Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, ¡mañana te atrapará!”. Mientras ellos cantan, el ga-

to persigue al ratón, si logra atraparlo se intercambian los papeles, caso contrario, otros dos niños asumen los roles de gato y ratón.

OI

CG

PROYECTO

Utilizar tablas para el registro de datos.

Bloque II

Ámbito: estudio.

Propósito del proyecto: identificar cuáles son los cuentos más conocidos y los favoritos del grupo.

Recursos: libros de cuentos.

Producto: tablas de registro de datos.

Recuerde a los niños que las fábulas se escribieron hace muchos años, mencione que sucede lo mismo con muchos de los cuentos maravillosos o tradicionales más conocidos; quizás algunos niños no sepan que muchas películas de dibujos animados están basadas en cuentos escritos hace cientos de años. Propóngales elaborar una tabla de registro con la que puedan saber cuáles son los cuentos más conocidos por el grupo, así como los favoritos. Prepare una tabla para escribir los nombres de cuentos que se han llevado al cine como *La sirenita*, *Blancanieves*, *La Cenicienta*, *Capercita Roja*, *La Bella y la Bestia*. Pida a los niños que digan quiénes han leído cada cuento, sin importar si han visto o no la película. En una segunda tabla con los mismos títulos, pida que escojan cuál es su favorito. Cuando todos hayan participado, apóyelos para que saquen conclusiones con base en lo registrado en las tablas. En plenaria redacten un párrafo que explique las conclusiones a las que llegaron, para que puedan compartirlas con su familia o la comunidad escolar.

Desarrollo: Luz María Sainz

