



Este libro corresponde al *Espacio Emocional*. ¿Qué hace un león casado con una paloma? Para hacer más extraño todo, ¿cómo es posible que tengan una hija pingüina? Bueno, pues esto es posible en este libro. Pingüina decide, un buen día, que quiere una mascota, ante la negativa de los padres, ella adopta al más pequeño de los seres: una bacteria. Con gran humor, en este libro se reconoce el valor de la familia, así como el hecho de que de lo bueno, poco (y chiquito).

En este viaje recorreremos el área de la educación socioemocional, trabajando la autorregulación, particularmente la metacognición.


Pase de abordar


Mi mascota es una bacteria		
AUTOR Rafael Barajas, El Fisgón	ILUSTRADOR Rafael Barajas, El Fisgón	
PAÍS México	PÁGINAS 40	
ESPACIO Emocional	DÍAS 5	PARADAS 10




Pase de abordar


MI MASCOTA ES UNA BACTERIA

**RAFAEL BARAJAS,
EL FISGÓN
MÉXICO
PP 40
EMOCIONAL
D5 P10**



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, la niña encontró a la mascota perfecta: una bacteria pequeña, gordita e inofensiva, que logró demostrar que las cosas no siempre son lo que parecen.

Rafael Barajas, el Fisgón (México) es escritor, caricaturista, pintor e ilustrador de libros infantiles y juveniles. Su trabajo ha sido publicado en diversos medios impresos; asimismo, ha sido fundador de diversos espacios impresos y digitales que promueven la libertad de expresión. Ha sido reconocido con el Premio Manuel Buendía de Periodismo Joven (1987), Premio Constantino Escalante (1996), Premio Nacional de Periodismo de México (1994), entre otros.

A. Iniciamos

- Abra un espacio para que sus estudiantes hablen sobre sus/las mascotas.
 - ¿Qué mascotas tienen?
 - ¿Para qué es una mascota?
 - ¿Creen que todos deberíamos tener mascotas?
- Lean el título del libro hacia el que viajarán: *Mi mascota es una bacteria*.
Observen la portada y compartas sus ideas sobre:
 - ¿Cómo la ilustración puede corresponder al título de la obra?
 Pida que hagan algunas predicciones sobre la historia. Permita que todos echen a volar su imaginación sin descartar sus predicciones.

B. Ampliamos

- Nuevamente retome la ilustración de la portada.
Divida al grupo en equipos y plantee un tema de discusión a cada equipo:
Tema 1: Un león
 - ¿Será que el león es una buena mascota?, ¿por qué?
 - ¿Qué requeriría una mascota como el león?
 Tema 2: Una paloma
 - ¿Será que la paloma es una buena mascota?, ¿por qué?
 - ¿Qué requeriría una mascota como la paloma?
 Tema 3: Un pingüino
 - ¿Será que el pingüino es una buena mascota?, ¿por qué?
 - ¿Qué requeriría una mascota como el pingüino?
 Invite a los equipos a compartir las conclusiones a las que llegaron en sus equipos.



Dependiendo de las capacidades de escritura de sus estudiantes, puede solicitar que plasmen sus ideas por escrito, en una lista, un cuadro o un resumen, de esta manera estarán desarrollando habilidades de síntesis y organización de información.

C. Focalizamos

- Pida a sus estudiantes que dibujen al animal que piensen que sería la mascota ideal.
Dé la posibilidad de que las mascotas representadas sean reales o del mundo de lo fantástico (quizás un unicornio sería buena mascota).
- Organice una rueda de intercambios en la que la clase organizada en grupos pequeños comparta sus creaciones e ideas sobre la mascota ideal.

DÍA 2

HABILIDAD LECTORA:
Elaboración de interpretaciones

EN DIRECCIÓN A LA... Explicación por sí solo del procedimiento que realizó para afrontar un problema y las emociones asociadas a este proceso.

PARADA:
LOQUECREO

ACTIVIDADES:
PENSAR Y PREDECIR

ATRACCIONES:
LUGARES POSIBLES

3

A. Iniciamos

1. Vuelva al título de la obra de El Fisgón”
Retome la tercera actividad del primer día de viaje.
Escriba en el pizarrón la palabra: “bacteria” y pregunte:
- *¿Será que una bacteria es una buena mascota?, ¿por qué?*
- *¿Qué requeriría una mascota como una bacteria?*
Hablen al respecto y relacionen las ideas con la posible trama del libro

PARADA: LOQUELEO

ACTIVIDADES:
LEER Y DISFRUTAR

ATRACCIONES:
PAISAJES DE LETRAS

4

B. Ampliamos

2. Invite a sus estudiantes a tomar sus ejemplares de la obra.
Comiencen la lectura del libro.
Recuerde que para que la experiencia sea más disfrutable se recomienda que sea usted quien lea en voz alta. Lea la obra de principio a fin.

TIP DE VIAJE Durante la lectura trabaje en la modulación de su voz, en su gestualidad y en las pausas que considere necesarias para que sus alumnos observen las imágenes. En este momento no sugerimos hacer preguntas de comprensión, sino solo disfrutar de la experiencia lectora.

C. Focalizamos

3. Dé oportunidad de que sus estudiantes se reúnan en pares y revisen nuevamente el libro.
Pida que se compartan con su compañero/a:
- *El momento que les resultó más divertido*
- *La ilustración más detallada*
- *El personaje que más aparece*
4. Solicite que ubiquen la página en la que “la joven investigadora” ve por primera vez a la bacteria que sería su mascota (página 27). Entre todos describan:
- *¿Cómo luce la bacteria de “La pingüinita”?*
- *¿Cómo imaginaban a la bacteria antes de leer el libro?*
5. Pida a los estudiantes que habiendo conocido a la bacteria de “La pingüinita” dibujen a la que sería la bacteria ideal. Dé oportunidad de que todos muestren sus bacterias y describan por qué creen que “esa” que dibujaron sería la bacteria ideal.

A. Iniciamos

- Recuerde la historia leída durante el segundo día de viaje. Pregunte:
 - ¿Por qué los personajes a veces son ilustrados como animales y a veces como personas?
 - ¿Por qué la mascota de “La pingüinita” era una bacteria?
 - ¿Por qué no podría tener una mascota “normal”?
- Pida a sus estudiantes que abran sus ejemplares en las páginas 14 y 15. Solicite que en parejas elaboren un cuadro en el que escriban los motivos por los que los padres de la protagonista, León y Paloma, pudieron haber descartado las mascotas propuestas por su hija.
 - ¿Será que el tamaño ha sido la única causa para descartar a esos animales como mascotas ideales?
 - ¿Por qué otros motivos los animales propuestos por la niña pudieron no ser aceptados?

Ejemplo de cuadro a realizar:

Elefante	<i>Come mucho</i>	Oso		Gato	<i>Deja pelos por todos lados</i>
Hipopótamo		Cocodrilo		Pato	
Tigre		Avestruz		Canario	
Rinoceronte	<i>Es muy apestoso</i>	Perro	<i>Ladra todo el tiempo</i>	Hámster	

B. Ampliamos

- Tras la revisión de los cuadros elaborados por sus estudiantes. Revisen el caso de los caracoles:
 - ¿Por qué el caracol fue aceptado al inicio?
 - ¿Qué ocurrió para que los caracoles tuvieran que abandonar el hogar?
 - ¿Por qué se sintió tan mal “La pingüinita” al sacar a los caracoles de casa?
- Extiendan la charla hacia cómo la protagonista intentó seguir los requisitos de sus padres.

C. Focalizamos

- Organicen un debate sobre “tener o no tener mascota”
Divida al grupo en dos. Asigne a una parte del grupo la tarea de estar a favor de que los niños tengan mascotas y a la otra parte del grupo, la tarea de estar en contra.
Solicite que individualmente escriban tres argumentos concordantes con la tarea que les fue asignada. Inicie el debate, permita que los estudiantes compartan sus argumentos.

La idea de un debate en torno a este tema es para llevar a los niños a pensar en que tener una mascota es una decisión que va más allá de lo individual, que depende de las condiciones de la familia, el hogar y el animal que se va a cuidar.

A. Iniciamos

1. Pida a sus estudiantes que abran sus ejemplares en el momento en el que la protagonista hace una correa para su mascota (página 29). Vuelvan a ver las ilustraciones que le siguen a esa página. Comenten:
 - ¿Por qué se representa a Luis Fernando Pedro Pablo Antonio Lucio María de Guadalupe a veces como vampiro y a veces como persona?
 - ¿Cómo se representa a la mascota del “niño chocante”? ¿por qué?
 - ¿Cuál es la diferencia entre las mascotas de ambos niños?
2. Comente que todas las mascotas son importantes para sus dueños porque...
Pida a sus estudiantes que completen esa frase con lo que consideren más pertinente.

B. Ampliamos

3. Organice al grupo en equipos de tres o cuatro integrantes.
Explique que deberán trabajar en la elaboración de una guía de las acciones que se deben tomar cuando:
 - Una mascota se pierde
 - Una mascota se enferma
 - Una mascota ataca a otro/a
 Asigne los temas a los equipos y preste atención a las discusiones que se den al interior de los equipos.
Permita que todos los equipos compartan sus guías.



Para que sus estudiantes desarrollen habilidades de organización puede asignar roles al interior de cada equipo; el que escribirá las ideas de los demás, el que les dará forma a esas ideas, el que hablará en plenaria, etcétera.

C. Focalizamos

4. Retome los comentarios de la actividad anterior y pida a sus estudiantes que una de las siguientes situaciones asociadas a la historia de “Mi mascota es una bacteria”:
 - Cuando “La pingüinita” tuvo que devolver sus caracoles al parque.
 - Cuando “La pingüinita” y su mascota “la bacteria” se enfrentaron al perro en el parque
 - Cuando la mascota de “La pingüinita” fue aceptada como mascota en su hogar.
 Explique que deberán trabajar en una carta en la que expresen lo que imaginan que sintió la protagonista en el momento que escogieron.
5. Lean las cartas redactadas y vuelvan a proponer ideas para completar la frase:
 - Todas las mascotas son importantes para sus dueños porque...

A. Iniciamos

1. Vuelvan a leer la obra trabajada en este viaje.
Puede solicitar a sus estudiantes que le apoyen con la lectura en voz alta.
Durante la lectura retomen las reflexiones y actividades realizadas hasta ahora.



Dirija la atención hacia la importancia que tienen la actividad de releer. Líveles a identificar las ventajas de acercarse a una obra en momentos distintos y tras reflexiones diversas, deje que sean ellos quienes reconozcan el valor de la relectura

B. Ampliamos

2. Pida a sus estudiantes que compartan en plenaria:
 - ¿Por qué les gustó la historia?
 - ¿Hay algo que le cambiarían? ¿Qué?
 - ¿Qué imaginan que el autor/ilustrador buscaba generar con este libro?
3. Permita que sus estudiantes incluyan su valoración de la obra en el **PASAPORTE DE VIAJE**. Y que en su **DIARIO DE VIAJE**, escriban al autor un comentario sobre la opinión que tuvieron con respeto a sus trabajo en esta obra.

C. Focalizamos

4. Pida a sus estudiantes que para concluir el viaje, realicen un dibujo de su casa y fuera de ella ilustren al animal que sería su mascota ideal de acuerdo a las condiciones de sus hogar, las restricciones de su edificio, las ideas de sus familiares y sus propias condiciones médica (por ejemplo alergias ¡ACHUUU!).
Nuevamente, permita que sus estudiantes consideren criaturas fantásticas.
5. Compartan los dibujos elaborados y permita que cada estudiante comparta su conclusión sobre qué es lo que define a la mascota ideal. Por ejemplo:
 - La mascota ideal es la que cabe bien en casa.
 - La macota ideal es la que me cuida por las noches.
 - La mascota ideal es aquella que en verdad podemos CUIDAR.