



Este libro corresponde al *Espacio de Apreciación*. Viajaremos por el espectacular mundo de las palabras, las cuales pueden llegar a ser serias o juguetonas, largas o cortas... Haremos algunas paradas para conocer a personajes poco convencionales. A lo largo del viaje realizaremos diversas conexiones hacia la asignatura *Lengua materna. Español*. Tomaremos los ámbitos de *participación social, literatura y estudio* y las prácticas sociales de *producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia, intercambio escrito de nuevos conocimientos, creaciones y juegos con el lenguaje poético, intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos y comprensión de textos para adquirir nuevos conocimientos*.

Pase de abordar		Pase de abordar	
De la A a la Z		DE LA A A LA Z	
AUTOR	ILUSTRADORA	GIANNI RODARI ITALIA PP 96 APRECIACIÓN D5 P10	
Gianni Rodari	Chiara Armellini		
PAÍS	PÁGINAS		
Italia	96		
ESPACIO	DÍAS		
Apreciación	5	10	

loqueleg

MODELO EDUCATIVO

¿Por qué se derrumbó el puente al cual le pusieron hormigón “amado” en lugar de “armado”? ¿Y por qué está inclinada la Torre de Pisa? ¿Será porque los arquitectos la construyeron en “ekilibrio”?

Para reflexionar, reír y aprender, esta fantástica antología de retahílas, cuentos breves, relatos y poesías de Gianni Rodari busca demostrar que el decir construye mundos, y que la ortografía no está exenta de juego y fantasía.

Gianni Rodari (Italia) es escritor, periodista y pedagogo. Trabajó en diversos medios en su país natal. Sus libros infantiles están llenos de humor, breves, irónicas y llenas de imaginación. Recibió el Premio Hans Christian Andersen, en 1970. En este Viaje literario volaremos a través de su libro *De la A a la Z*.

Chiara Armellini (Italia) es ilustradora y dibujante.

DIA 1

HABILIDAD LECTORA:
Obtención de información

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Explora varios modelos de recetas y, a partir de ellos, reconoce su función y sus características de forma y contenido.

PARADA:
LOQUEVEO

ACTIVIDADES:
PASEAR Y CONTEMPLAR

ATRACCIONES:
VISTA PANORÁMICA

A. Iniciamos

1. Inicie este viaje explorando el país de Gianni Rodari. Pregunte:

- ¿Saben cuál país es el que tiene forma de bota?
- ¿Saben qué idioma se habla en Italia?
- ¿Conocen alguna palabra en italiano?
- ¿Conocen alguna comida italiana?

Tenga a la mano un mapamundi, muéstrelo al grupo y pida que señalen dónde se ubica Italia. Escuche con atención a sus estudiantes. Intervenga cuando sean pertinente.

Comente que una palabra italiana que se usa para saludar es Ciao. Si no comentan platillos italianos, pregunte:

- ¿Les gusta el espagueti o alguna otra pasta?

Comente que esos platillos son típicos italianos.

B. Ampliamos

2. Tenga impresa información sobre Italia, específicamente sobre Pisa, Florencia, Roma, Nápoles. Organice al grupo en equipos de tres o cuatro integrantes. Asigne a cada equipo una de las ciudades.

Entregue a los equipos la información impresa. Pida que revisen la información y que preparen una breve exposición sobre esa ciudad.

3. Permita que cada equipo presente la información de la ciudad que les tocó.

4. Al finalizar las exposiciones pregunte:

- ¿Qué ciudad les gusto más?
- ¿Cuál les gustaría conocer?, ¿por qué?

PARADA:
LOQUEDESCUBRO

ACTIVIDADES:
ASOMARSE Y DESCUBRIR

ATRACCIONES:
REUNIÓN INICIAL

C. Focalizamos

5. Explique a sus estudiantes que a continuación elaborarán un platillo italiano. Anote en el pizarrón: pizza, pasta, ensalada. Pregunte:

- ¿Qué tipo de pizzas, pastas y ensaladas conocen?
- ¿Qué ingredientes recuerdan que llevan?
- ¿Cómo creen que se cocinen?

6. Lleve a sus estudiantes a reconocer la estructura de una receta: los ingredientes y la preparación. Sugiera que cada uno seleccione un platillo y escriba la receta en el cuaderno.

7. Pida que en casa revisen si el procedimiento de su receta es correcto o si les faltó algo. Solicite que acudan a la siguiente sesión con sus recetas.

TIP
DE VIAJE

A la hora de hablar de las recetas, apoye mencionando ingredientes y formas de preparar. Hágales ver la importancia de llevar el orden indicado en la receta a la hora de cocinar.

DIA 2

HABILIDAD LECTORA: Re-flexión global del texto

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Escribe textos en los que se describe algún personaje relevante.

PARADA:
LOQUECREO

ACTIVIDADES:
PENSAR Y PREDECIR

ATRACCIONES:
LUGARES POSIBLES

A. Iniciamos

1. Abra un espacio para que sus estudiantes compartan sus recetas. Reconozcan procedimientos similares y hablen al respecto:
 - ¿Por qué habrán varias formas de preparar un mismo platillo?
2. Pida a sus estudiantes que tomen su libro *De la A a la Z*. Revisen su estructura y reconozcan que se conforma de varios cuentos.
3. Organice al grupo en equipos de tres o cuatro integrantes. Pida que revisen el índice y que discutan acerca de la trama de cada cuento. Permita que compartan sus predicciones.

PARADA:
LOQUELEO

ACTIVIDADES:
LEER Y DISFRUTAR

ATRACCIONES:
PAISAJES DE LETRAS

B. Ampliamos

4. Asigne a cada equipo uno de los siguientes cuentos:
 - “El profesor y la bomba”
 - “La torre nueva”
 - “Qué quiero ser cuando sea grande”
 - “La ensalada errada”Indique que deberán leer el cuento que se les asignó. Después, entre todos, deberán elaborar una ilustración en media cartulina que represente lo leído.
5. Pida que dos representantes del equipo pasen al frente a mostrar la ilustración y a contar el cuento. Una vez que todos los equipos hayan pasado, pregunte:
 - ¿Identificaron en qué se parecen las historias?
 - ¿Quién es el profesor *Grammaticus*?, ¿por qué se llamará así?

C. Focalizamos

6. Escriba en papelitos las palabras enlistadas en el siguiente cuadro. Procure que los papelitos sean de distintos color uno por categoría.

Lugares	Conflicto	Aparece...
El refrigerador	Choca contra...	Una princesa
Una caja de zapatos	Se le escapa un...	Un ogro
Un parque	Se enamora de...	Su mamá
El metro	Comienza a volar...	Todo el abecedario
Te teléfono	Tiene que cuidar a...	Palabras esdrújulas

Doble los papelitos y revuélvalos. Pida que un representante de cada equipo pase por un papelito de cada color. Comente que en equipo deberán inventar una nueva historia para el profesor *Grammaticus*. Explique que tendrán que integrar lo que les tocó en los papelitos.

7. Al finalizar cada equipo compartirá su historia.

TIP
DE VIAJE

Será conveniente modelar la actividad elaborando, oralmente, una nueva historia en la que se incluya al personaje central y la información de las tres categorías.

DIA 3

HABILIDAD LECTORA: Reflexión sobre la estructura del texto

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Comienza a utilizar signos de exclamación e interrogación para matizar la intención de los enunciados

PARADA:
LO QUE COMPRENDO

ACTIVIDADES:
COMPROBAR Y GANAR

ATRACCIONES:
PASEO ENTRE LÍNEAS

A. Iniciamos

1. Invite a sus estudiantes a jugar con las historias del libro. Reflexionen acerca de los juegos con palabras y letras que se observan en cada cuento. Encuentren algunos ejemplos y compártanlos en plenaria.
Pida a sus estudiantes que se enumeren del 1 al 4, y que se reúnan con los compañeros del mismo número. Tenga previamente listos, papelitos con los nombres de los siguientes cuentos.
 - El “ilo” (pág. 27)
 - El árbitro Justino (pág. 36)
 - El ladrón de “erres” (pág. 75)
 - ¡Ayuda! (pág. 80)Pida a un representante de cada equipo que tome un papelito. Explique que con esa historia trabajarán. Solicite que en cada equipo lean con atención el cuento que les tocó.

PARADA:
LO QUE CONOZCO

ACTIVIDADES:
CONOCER E INTERPRETAR

ATRACCIONES:
LUGARES QUE RECUERDO

A. Ampliamos

2. Pida a los equipos que, con base en su historia, elaboren una lista de palabras en las que encuentren alguna “consonante juguetona”. Sugiera que jueguen con esas palabras intentando cambiar las consonantes por otras. Motívelos a descubrir si aparecen nuevas palabras. Solicite que las que vayan agregando a su lista.
3. Permita que cada equipo comparta su trabajo. Promueva la reflexión:
 - ¿Qué descubrieron en la actividad?
 - ¿Creen que con los signos de puntuación también se pueda jugar?, ¿qué pasaría?

B. Focalizamos

4. Pida al grupo que, a manera de lluvia de ideas, vayan mencionando algunos signos de puntuación.
Anótelos en el pizarrón. Entre todos, comenten la función de cada uno.
5. Anote en el pizarrón la frase: *No vamos Juan y yo.*
Invite al grupo a agregar signos de puntuación. Descubran lo que pasa:
 - ¡No! *Vamos Juan y yo.*
 - ¿No vamos Juan y yo?Repita este ejercicio con un par de frases más. Reflexione al respecto.
6. Lea en voz alta el cuento “El signo de interrogación”. Pregunte qué les pareció. Pida que lean los cuentos que comienzan en la página 92, sobre signos de puntuación. Reflexiones sobre lo leído.



En esta actividad se deberá hacer mucho énfasis en la lectura para que sus estudiantes identifiquen muy bien la función de los signos de puntuación y entiendan de mejor forma los cuentos cuando los lean.

DIA 4

HABILIDAD LECTORA: Elaborar interpretaciones

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Explica con claridad el acontecimiento y sus protagonistas.

PARADA:
LOQUECOMPARTO

ACTIVIDADES:
COMPARTIR Y ESCUCHAR

ATRACCIONES:
PUNTO DE ENCUENTRO

A. Iniciamos

1. Lea al grupo el cuento “Los bigotes del señor Egisto”. Cuestione:
 - ¿Qué les gusto más del cuento?
 - ¿Conocen a alguien que le haya pasado eso?
 - ¿Esta historia es real o fantástica?, ¿por qué?
2. Entre todos lean “La casa del señor Wenceslao”. Cuestione con las mismas preguntas.

B. Ampliamos

3. Establezca un espacio de diálogo. Después de la lectura, cuestione y reflexione con todo el grupo:
 - ¿De qué otra forma creen que se pueden contar cuentos?, ¿lo han pensado?Comente al grupo que en este libro han conocido distintos cuentos, contados de diversas formas ya que en varios se juega con las palabras, o se presentan situaciones “chuscas”, algunos están escritos como poemas.
 - ¿Creen que las canciones también nos cuenten cuentos?, ¿conocen alguna?
 - Si recuerdan alguna, ¿podrían cantar un fragmento?

PARADA: LOQUEPRODUZCO

ACTIVIDADES:
IMAGINAR Y PRODUCIR

ATRACCIONES:
DIARIO DE VIAJE

C. Focalizamos

4. Mencione al grupo que a continuación les compartirá algunos cuentos nuevos. Pida que se acomoden y cierren los ojos.
5. Reproduzca las siguientes canciones:
 - La Casa
 - Albondigaria
 - Tango del Berrin'Che
6. Después de haber escuchado las canciones, pregunte:
 - ¿Qué historia les gusto más?, ¿por qué?
 - ¿Creen que sean historias parecidas a las del libro?, ¿por qué?,
 - ¿Entendieron todas las palabras?Solicite realicen una ilustración o un resumen sobre la historia que más les gustó. Pida que en sus dibujos o resúmenes dejen claro quiénes son los protagonistas. Al concluir las permita que todos muestren su trabajo.

TIP
DE VIAJE

Previamente busque las canciones y cerciórese que no tendrá problemas para reproducirlas. Las puede encontrar en Spotify o YouTube buscando como “Ángeles y pequeños Diablillos”.

DIA 5

HABILIDAD LECTORA:
Reflexión sobre el contenido del texto

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Infiere el significado de palabras desconocidas a partir de la información contextual de un texto.

PARADA:
LOQUEVALORO

ACTIVIDADES:
REFLEXIONAR Y EVALUAR

ATRACCIONES:
ASÍ LO VIVÍ

A. Iniciamos

1. Lea al grupo el cuento “Palabras nuevas”. Reflexionen acerca de las palabras que inventaba el señor:
 - ¿Qué les parecieron?, ¿cuál era la lógica de esas palabras?Pida a sus estudiantes que le dicten algunas de las palabras inventadas de la historia. Anótelas en el pizarrón y analícenlas. Por ejemplo:
 - *Sinsombrero*: significa para los que nunca sienten frío arriba de la frente.De cada palabra pregunte:
 - ¿Creen que realmente se entiende que quieren decir?, ¿sí o no?, ¿por qué?

PARADA: LOQUEMETOCA

ACTIVIDADES:
PROPONER Y ACTUAR

ATRACCIONES:
VIAJE AL MÁS ALLÁ

B. Ampliamos

2. En el pizarrón escriba las siguientes palabras:
 - *impío, execrable, dédalo, yuxtaposición, mandrias, trémolo, patibulario, regodeo, trapisonda, zamacuco*Pregunte al grupo:
 - ¿Conocen alguna de estas palabras?, ¿qué significan?
3. Proponga jugar un poco con esas palabras, antes de descubrir su significado. Organice equipos de tres o cuatro integrantes. Asigne a cada equipo dos de esas palabras. Pida que conversen entre ellos e imaginen qué significan. Solicite que construyan sus posibles significados. Finalmente pida que compartan los significados que escribieron.

C. Focalizamos

4. Mencione que es hora de descubrir el verdadero significado de esas palabras. Pida que saquen sus diccionarios, que las busquen y escriban su significado real. Solicite compartan los significados con el resto del grupo. Pregunte:
 - ¿Qué significado les agrada más el original o el inventado?, ¿por qué?
5. Proponga que para finalizar el viaje inventen un cuento en donde se incluyan estas diez palabras. Divida al grupo en dos. Una mitad inventara la historia con los significados reales y la otra mitad con los inventados.

TIP
DE VIAJE

De preferencia, salgan al patio para hacer esta actividad, así los equipos tendrán más espacio para construir sus historias. No se olvide de observar cómo interactúan sus estudiantes cuando se encuentran en un grupo más grande.

6. Cuenten los dos cuentos. Entre todos construyan una conclusión general del libro y sus historias.
7. Pida a sus estudiantes que integren su valoración a su **PASAPORTE DE VIAJE**. No se olvide de firmar o sellar el pasaporte de cada uno de sus estudiantes, con esto sabremos que estamos listos para el siguiente destino.