Este libro corresponde al *Espacio Emocional*. Conoceremos a Hugo, un cocodrilo que, al llegar a un hábitat ajeno al suyo, se convierte en una especie de monstruo para los otros animales. Aprenderemos que las diferencias enriquecen las relaciones personales, que la confusión de las acciones puede lastimar a los demás y que los amigos menos inesperados están a la vuelta de la esquina.

A lo largo del viaje realizaremos conexiones hacia el área de *Educación socioemocional. Tomaremos los ejes de autoconocimiento, autonomía, autorregulación, empatía y los temas conciencia de las propias emociones, expresión de las emociones, toma de decisiones y compromisos, regulación de las emociones, sensibilidad hacia personas y grupos que sufren exclusión o discriminación.*

Pase de abordar

Hugo

AUTORA	ILUSTRADORA	
Mia Nilsson	Mia Nilsson	
PAÍS	PÁGINAS	
Suecia	40	
ESPACIO	DÍAS	PARADAS
Emocional	5	10

loqueleo

Pase de abordar

HUGO

MIA NILSSON
SUECIA
PP 40
EMOCIONAL
D5 P10

MODELO EDUCATIVO

Hugo, un rechoncho y simpático cocodrilo, deja atrás su vida como equilibrista de circo y se muda al bosque, esperando encontrar una vida más tranquila. Pero los habitantes del bosque no están muy seguros de quién es su nuevo vecino: ¿Qué es? ¿Un dragón? ¿Un dinosaurio? Así comienzan las peripecias de Hugo.

Mia Nilsson (Suecia) es escritora e ilustradora. Trotamundos incansable, Mia ha recorrido muy diversas geografías haciendo animaciones e ilustraciones para diversos medios de comunicación y editoriales. Ahora, la autora nos acompañará por nuestro Viaje a la literatura con *Hugo*.

DIA 1	HABILIDAD LECTORA: Reflexión sobre la forma del texto	CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Identifica el nombre de distintas emociones.
PARADA: LOQUEVEO	ACTIVIDADES: PASEAR Y CONTEMPLAR	ATRACCIONES: VISTA PANORÁMICA 1

A. Iniciamos

1. Iniciaremos el viaje con el juego Carrusel de las emociones.
   Pida a sus estudiantes formar un círculo en medio del salón.
   Explique las reglas del juego:
   - *Todos deberán cantar los versos de la canción.*
   - *Al terminar el último verso, usted nombrará una emoción: triste, contento, feliz, etc..*
   - *Sus estudiantes tendrán que representar dicha emoción con mímica.*

   Cante con la tonada de su preferencia:
   Este es el carrusel de la emoción, ¿quieres jugar o te quedas atrás? ¡Si es un sí, pon atención! (mencione la emoción).

   El juego puede continuar hasta que lo considere adecuado.
2. Reflexione con sus estudiantes acerca del juego. Apóyese de preguntas como las siguientes:
   - *¿Qué les pareció el juego Carrusel de las emociones?*
   - *¿Qué pasa cuando nos sentimos tristes o enojados?*
   - *¿Por qué es importante saber cómo nos sentimos?*

TIP DE VIAJE **Incorpore algunas emociones poco comunes (desolación, angustia, envidia, etc.). Preséntelas por medio de algunas situaciones y permita que sus estudiantes las reconozcan y las contrasten con otras emociones.**

B. Ampliamos

3. Muestre al grupo la portada del libro *Hugo*.
   Permita que sus estudiantes exploren individualmente su ejemplar del libro.
   Pida que reconozcan a los personajes de la historia y entre todos identifiquen las emociones que se pueden percibir en cada uno. Para orientar la charla, utilice un cuadro como el siguiente:

Personaje	Emoción

4. Promueva la reflexión sobre las posibles situaciones experimentadas por los personajes.
   Lleve a sus estudiantes a predecir los diálogos de la historia:
   - *¿Qué dirá cada personaje?* - *¿Cómo podemos saber qué es lo que sienten?*

   Tome nota de las aportaciones de sus estudiantes.

PARADA: LOQUEDESCUBRO	ACTIVIDADES: ASOMARSE Y DESCUBRIR	ATRACCIONES: REUNIÓN INICIAL 2

C. Focalizamos

5. Lea en su totalidad el libro de *Hugo*.
   Compare las ideas de sus estudiantes con el texto impreso.
   Discutan acerca de lo que se puede leer a través del lenguaje corporal y de las expresiones faciales.

DIA 2	HABILIDAD LECTORA: Elaboración de interpretaciones	CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Reconoce el efecto de las emociones en su conducta y en sus relaciones con los demás.

PARADA: LOQUECREO	ACTIVIDADES: PENSAR Y PREDECIR	ATRACCIONES: LUGARES POSIBLES 3

A. Iniciamos

1. Inicie con una charla sobre lo trabajado la sesión anterior.
   - *¿A qué jugamos la sesión anterior?*
   - *¿De qué se trata el libro de Hugo?*
   - *¿Qué emociones pudimos reconocer?*
   - *¿Cuáles emociones se parecen a otras?*
2. Promueva el trabajo sobre algunas emociones difíciles de reconocer.
   Entre todos elaboren un cuadro como el siguiente:

Emoción / Sentimiento	Evento que lo provoca	¿Es correcto sentirme así?	¿Cómo manejé ese sentimiento?

TIP DE VIAJE **De preferencia sea usted quien proponga las emociones sobre las que se trabajará. Pueden ser algunas que reconozca en sus estudiantes, o bien, emociones sobre las que quiera puntualizar (preocupación, celos, miedo).**

PARADA: LOQUELEO	ACTIVIDADES: LEER Y DISFRUTAR	ATRACCIONES: PAISAJES DE LETRAS 4

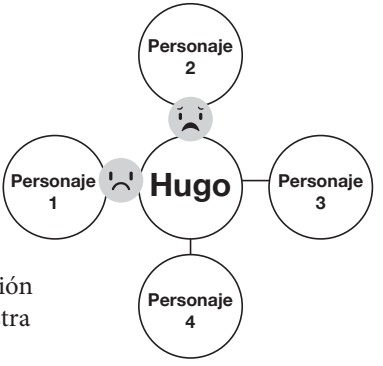
B. Ampliamos

3. Regrese al libro de *Hugo*.
   Relea la sección del libro en que este personaje es presentado:
   "Hasta hace un par de años…" *"Así fue como Hugo llegó…"* *"Toda clase de rumores…"*
4. Cuestione a sus estudiantes acerca del contenido de estas páginas:
   - *¿Qué es lo que está pasando en la historia?*
   - *¿Cómo es el personaje que estamos conociendo?*
   - *¿Así se comportarán todos los cocodrilos?*
   - *¿Qué le falta a este cocodrilo para ser feliz?*

C. Focalizamos

5. Organice al grupo en equipos de tres o cuatro integrantes.
   Explique que cada equipo deberá elaborar un diagrama en el que representen:
   - *¿Cómo calificaban los animales del bosque a Hugo?*

   Explique que podrán utilizar dibujos, caritas de emociones o palabras para elaborar su diagrama.
   Dé algunas ideas para que los equipos trabajen. Por ejemplo:



6. Permita que todos los equipos compartan su trabajo.
   Abra un espacio para que entre todos construyan una conclusión acerca de cómo las emociones pueden tener un efecto en nuestra relación con los demás.
   Promueva la toma de turnos y retroalimente cuando sea necesario.

DIA 3	HABILIDAD LECTORA: Obtención de información	CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Identifica acciones que quiere o necesita realizar para alcanzar un objetivo específico.

PARADA: LOQUECOMPRENDO	ACTIVIDADES: COMPROBAR Y GANAR	ATRACCIONES: PASEO ENTRE LÍNEAS 5

A. Iniciamos

1. Recupere lo trabajado y leído previamente.
   Dibuje en el pizarrón círculos o cuadrados con la siguiente información:
   - *Momento 1 – inicio* - *Momento 2 – desarrollo* - *Momento 3 - cierre*

   Lleve a sus estudiantes a recordar y reconstruir la historia de Hugo.
   Entre todos decidan el momento al que corresponde cada situación.
2. Escriban todas las ideas y situaciones en los círculos o cuadrados del pizarrón.

TIP DE VIAJE **Esta actividad refuerza la comprensión lectora y puede ser realizada también con dibujos y de manera individual.**

B. Ampliamos

3. Retome la lectura del libro.
   Relea las páginas que inician de la siguiente manera:
   "Pero es complicado que eso suceda…" *"A veces se siente…"*
   "A la mañana siguiente…" *"Solo le queda una cosa…"*
   No olvide leer todos los recados dispersos en las páginas y señalar los detalles de las ilustraciones.
4. Al terminar con la relectura de estas páginas, señale especialmente la sección que inicia con:
   "Por eso, un día…"
   Cuestione a sus estudiantes:
   - *¿Qué propósito tiene el cocodrilo?* - *¿Esos pasos lo ayudaran a conseguir sus objetivos?*
   - *¿Por qué está haciendo esa lista?* - *¿Qué hacemos cuando queremos lograr algo?*

PARADA: LOQUECONOZCO	ACTIVIDADES: CONOCER E INTERPRETAR	ATRACCIONES: LUGARES QUE RECUERDO 6

C. Focalizamos

5. Pida a sus estudiantes que piensen en alguna meta (a corto, mediano o largo plazo) y la dibujen.
   Puede ayudarles con algunas ideas como:
   - *Aprender a patinar, volar en un cohete hacia la luna, vivir en Japón.*
6. Pida sus estudiantes que piensen en los pasos que deben seguir para alcanzar su meta.
   Solicite que los representen (dibujados o por escrito).
7. Cierre la actividad con una reflexión colectiva:
   - *¿Qué debemos hacer para alcanzar un objetivo?* -*¿Qué pasa cuando no logramos una meta?*
   - *¿Alcanzaremos nuestros objetivos al hacer una lista?* -*¿Son útiles las listas para esto?*

DIA 4	HABILIDAD LECTORA: Reflexión sobre el contenido	CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Reconoce, con apoyo de un mediador, los pasos que siguió en la resolución de un problema y las emociones asociadas a este proceso.

PARADA: LOQUECOMPARTO	ACTIVIDADES: COMPARTIR Y ESCUCHAR	ATRACCIONES: PUNTO DE ENCUENTRO 7

A. Iniciamos

1. Recupere lo trabajado en sesiones anteriores.
   Cuestiones con preguntas como las siguientes:
   - *¿Cuál era la meta del cocodrilo?*
   - *¿Por qué elaboró una lista?*
   - *¿Cuáles fueron los pasos que incluyó en su lista?*
   - *¿Cómo se sintió a lo largo de la historia?*

   Permita que sus estudiantes compartan sus ideas y que las vinculen con vivencias personales.

B. Ampliamos

2. Retome la lectura del libro.
   Relea las páginas que inician de la siguiente manera:
   "Cuando el reloj…" *"Guarda sus pertenencias..."* *"De repente, mientras…"*
   "Hugo se abalanza sobre ellos…" *"Hugo se apresura…"*
3. Reflexionen sobre la situación de Hugo:
   - *¿Por qué estaba triste Hugo?* *-¿Qué hizo para ayudar a los animales del bosque?*
   - *¿Cuál de las acciones que realizó no estaba en su lista?* *-¿Cómo le ayudó haber hecho esa acción?*

   Hablen acerca de la importancia de las buenas acciones.

PARADA: LOQUEPRODUZCO	ACTIVIDADES: IMAGINAR Y PRODUCIR	ATRACCIONES: DIARIO DE VIAJE 8

C. Focalizamos

4. Pida a sus estudiantes que propongan otras acciones que pudo seguir Hugo para resolver el problema:
   - *¿Qué otra cosa pudo haber hecho Hugo para solucionar el problema?*
   - *¿Qué habrían hecho ustedes?*

   Escriba o dibuje esas soluciones en el pizarrón.
5. Organice al grupo en equipos pequeños.
   Solicite a los equipos que seleccionen una de las soluciones alternativas y la representen en una cartulina.
   Aliente a sus estudiantes a agregar detalles extra como el paisaje o la decoración.
6. Al terminar con los dibujos, cada equipo presentará su trabajo a la clase.
   Deberán explicar por qué seleccionaron dicha solución.
7. Solicite a sus estudiantes que compartan su experiencia en su **DIARIO DE VIAJE**.

TIP DE VIAJE **Los trabajos resultantes pueden ser expuestos en los pasillos de la escuela o en un espacio del salón.**

DIA 5	HABILIDAD LECTORA: Reflexión global del texto	CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Identifica situaciones en las que se ha sentido excluido o maltratado y cuando ha participado en situaciones que han hecho sentir mal a alguien más.

PARADA: LOQUEVALORO	ACTIVIDADES: REFLEXIONAR Y EVALUAR	ATRACCIONES: ASÍ LO VIVÍ 9

A. Iniciamos

1. Organice al grupo en parejas.
   Solicite que se lean mutuamente el libro *Hugo*.
   Puede indicar que después de haber leído el libro podrán cambiar de pareja.
2. Reúna a sus estudiantes frente a usted.
   Solicite a alguno de sus estudiantes que pase al frente a leer el libro *Hugo*.
   Permita que el resto del grupo apoye al lector.
   Promueva el respeto.

TIP DE VIAJE **La lectura del libro puede realizarse por varios estudiantes. De esta manera se motivará la participación y se podrán valorar las conductas lectoras de manera más específica.**

PARADA: LOQUEMETOCA	ACTIVIDADES: PROPONER Y ACTUAR	ATRACCIONES: VIAJE AL MÁS ALLÁ 10

B. Ampliamos

3. Muestre la página del libro en la que la historia parece dar un giro:
   - *"Enseguida, Hugo regresa con una enorme sonrisa"*

   Cuestione a sus estudiantes acerca de lo que observan en dicha página:
- ¿Qué sentimientos reflejan los distintos personajes de la ilustración?
   - *¿Qué fue lo que asustó a los asistentes?*
   - *¿Podemos hacer sentir mal a otras personas sin darnos cuenta?*
   - *¿Nos han hecho sentir mal otras personas?*

   Permita que sus estudiantes expresen sus propias experiencias.
4. Entre todos, elaboren un cuadro como el de la primera sesión.
   Compárenlo con el previamente elaborado.
   Discutan acerca de lo que ahora saben y antes no sabían.

C. Focalizamos

5. Impulse la discusión:
   - *¿Qué fue lo que más nos gustó del libro?*
   - *¿Qué pasará ahora en la vida del cocodrilo?*
   - *¿Habrá nuevos problemas en la vida del cocodrilo?*
   - *¿Los demás animales volverán a temerle?*
6. Entre todos construyan una conclusión sobre el aprendizaje alcanzado tras la lectura del libro.
7. Pida a sus estudiantes que tomen su **PASAPORTE DE VIAJE** y que incluyan su valoración sobre el libro *Hugo*.
   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.