

¡Ay, cuánto me quiero!

Mauricio Paredes

Ilustraciones: Teresa Martínez

Género: cuento

Páginas: 52



El niño de esta historia se quiere mucho. Piensa que sus padres, los compañeros de su colegio y su maestra tienen una suerte increíble por conocerlo. Incluso se escribe cartas para él mismo y, como es su mejor compañero, siempre juega en el árbol de su casa. Un día conoce a una niña con un amigo imaginario creado para acompañarla y protegerla de los monstruos de la noche. Conforme se van conociendo, el niño de esta historia también va descubriendo la amistad y lo agradable que puede ser.

CONEXIONES CURRICULARES

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

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- Atención a la diversidad.
- Educación para la paz y los derechos humanos.
- Educación en valores y ciudadanía.

EL AUTOR

Mauricio Paredes. Nació en Santiago de Chile, en 1972. Estudió en la Pontificia Universidad Católica de Chile, donde obtuvo el título de Ingeniero Civil Eléctrico. Ejerció su profesión hasta 2001, momento en que decidió seguir su vocación literaria. Además de escribir, se dedica a la investigación y difusión de la literatura infantil. Ha sido profesor universitario, colaborador del Ministerio de Educación, guionista de televisión y presidente de la Asociación Internacional del Libro Infantil (IBBY). Sus libros han sido publicados en Argentina, Colombia, Chile, España, México, Perú, Uruguay y Venezuela. En Alfaguara Infantil de México publicó *La cama mágica de Bartolo*.

PARA EMPEZAR

¿Te acuerdas? Para comenzar con la lectura de este libro, le recomendamos iniciar con un juego de observación y memoria en donde la atención tiene un papel importante. Primero, explique a los alumnos que mostrará la portada del libro durante unos minutos. En ese tiempo ellos deben tratar de recordar cada detalle de la ilustración. Al cabo de tres minutos retire el libro y en una lluvia de ideas escuche la opinión de los chicos. Es necesario participar con orden y escuchar a los compañeros para que recuerden detalles importantes y la información no se pierda. Finalmente, solicite a los niños reproducir en un dibujo la portada, tal y como la recuerdan. Al terminar, organice una exposición e invítelos a comparar las diferencias entre sus trabajos y la portada original.

En la rama de un árbol. Después de realizar el ejercicio anterior, escriba con los alumnos una retahíla, que es un juego donde se van acumulando frases, elementos o descripciones. Escriba en el pizarrón la frase: “En el jardín hay un árbol”, después añada otra línea para continuar la descripción: “el árbol tiene una rama”, la siguiente frase puede ser, “en la rama hay un niño sentado”. Ahora sólo escriba el inicio: “el niño tiene...”, e invite a los chicos a continuar con el juego.

La participación debe ahondar en las descripciones de la portada pero también pueden incluir adjetivos, por ejemplo, si piensan que el niño está asustado, si es enojón o travieso, si los dibujos pegados en el tronco del árbol les parecen chistosos o feos.

Recuerde que la retahíla debe escribirse en el pizarrón por si hay necesidad de corregir o incluir una frase en otro espacio. Una vez que terminen, pida al grupo leer su creación en coro, después proponga diferentes formas de lectura: rápidamente, luego con la boca bien abierta y después lentamente.



PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Amigos imaginarios. Después de conocer el libro, los alumnos tal vez estarán de acuerdo en que jugar con un amigo real es más divertido que con los amigos imaginarios. Pregunte ¿qué es lo que motiva a un niño o a una niña a crear un amigo imaginario?, ¿es posible que tenga necesidad de algo?, ¿de qué?

Tal vez algunos niños piensan que crear un amigo imaginario es aburrido, pero ¿estamos seguros de ello?, ¿cuántas cosas podría hacer un amigo imaginario?, ¿a dónde podría ir y contarnos de los lugares que visitó?, ¿puede escuchar

nuestros secretos? Si todos los amigos reales pudieran ver a los amigos imaginarios, conversar con ellos y jugar ¿no sería divertido?, ¿se imaginan las cosas que podrían hacer? Por ejemplo, en el parque llevarían a los papalotes hasta las nubes sin que el cordel se enrede, cuidarían de las mascotas mientras sus amigos reales están en la escuela, conocerían muchas historias. Reflexione sobre las cosas que podrían hacer si ellos fueran amigos imaginarios de un niño real.

Actores con imaginación. Organice a los alumnos en parejas. Uno de ellos será un amigo real y el otro imaginario. Se trata de crear un diálogo sobre el día en que se conocieron y se hacen amigos. Si lo desean, parte del argumento es dar a conocer su nombre, explicar de dónde vienen, las cosas que puede o no hacer como amigo imaginario. También deben explicar por qué es importante el amigo real para el imaginario. Cuando estén listos, pueden escenificar frente al grupo una interacción con su amigo imaginario.



PARA ESCRIBIR

Galería de los monstruos de la noche. A la niña la persiguen los monstruos de la noche para asustarla, por eso necesitaba de un amigo imaginario. A muchos niños les da miedo la noche por la oscuridad. Pero los monstruos de la noche también pueden ser amigables, como cuando hacen amistad con los amigos imaginarios. Pida a los niños dibujar uno o más monstruos de la noche; solicite que les pongan nombre, describan las cosas que pueden hacer, dónde nació, si son amigables o peligrosos, a qué le tienen miedo y cómo es posible convertirlos en amigos. Cuando tengan sus dibujos, los alumnos expondrán sus monstruos al grupo y los pegarán en la pared.

Amigos reales. A los niños de esta historia les encanta jugar, pero al principio lo hacen solos, cada uno por su lado. Converse con los chicos sobre las ventajas de jugar con otros niños y sobre los juegos que practican durante el recreo o en el parque. Hable acerca de los juegos que usted recuerda de su infancia, de los juguetes sencillos como un huesito de chabacano, una muñeca o una pelota. Reflexione con ellos cómo algunos niños pasan mucho tiempo con juegos digitales en la tableta, el celular o la computadora ¿no es como tener un amigo imaginario? Pregunte de sus juegos favoritos y, organizados en equipos, ela-

boren un cartel de niños jugando al que le pueden agregar un título como “Jugar con amigos es mejor que jugar con una máquina”.



PARA LEER EN FAMILIA

Otros libros sobre la amistad, que se pueden encontrar en Alfaguara Infantil y que recomendamos para continuar leyendo, son:

Amigos del alma, de Elvira Lindo. Violeta Lulai y Arturo son tan amigos que deciden casarse en el patio de la escuela, pero un día se pelean. Ya en su casa, Lulai se acuerda de algo que Arturo le dijo: “Por mí como si te vas a China y no vuelves nunca”. Lulai sabe que sus padres fueron a buscarla a China y aunque al principio le parecieron raros, ahora es muy feliz con ellos. Ella se siente muy triste, pero al día siguiente vuelve a la escuela y Arturo la espera. Esta es una historia entrañable de amistad y amor familiar.

Cipi, de Mario Lodi. Este libro cuenta la vida de un gorrión ávido por conocer el mundo desde que rompe el cascarón hasta que forma su propia familia con Gorrioncita, otra ave llena de ganas por viajar. La guerra, la crueldad humana, el hambre y la muerte de muchos amigos son algunos de los eventos por los que pasa esta pareja de aves que encuentra la libertad, no en la desobediencia o en la imprudencia que da el no saber controlar las emociones, sino en la tranquilidad de saberse uno mismo. El lenguaje de esta novela, repleto de símbolos y metáforas, es una buena forma de ir acercando a los niños a la poesía y a textos más complejos.



CONEXIONES CON EL MUNDO

Video de juegos. Jugar juntos es una actividad que siempre conviene mantener viva. Sostener contacto con otros niños es necesario para socializar, para aprender a negociar acuerdos, expresar emociones y tomar en cuenta a los otros, además de ser apreciados por ellos. Vea el siguiente video con los alumnos llamado *Juegos Populares. Primaria* en www.youtube.com/watch?v=ho1OPTlz2Bw, su duración es de siete minutos treinta y siete segundos.



PROYECTO Postales literarias

Reseñar cuentos.

Bloque: III

Ámbito: Literatura.

Propósito del proyecto: Identificar la función de las reseñas.

¿Cómo empezamos? Pregunte a los alumnos si alguna vez han visitado una biblioteca, una librería o a una feria del libro. ¿Les ha sucedido que tienen varios libros al alcance pero no saben cuál comparar o elegir?, ¿cómo hacer para elegir un libro y no otro?, ¿hay alguna información en el libro que les diga de qué se va a tratar?, ¿dónde aparece esa información?, ¿les gustaría recomendar un libro a otros niños?

Muestre algunas postales y explique su función, como una imagen con un mensaje personal que se quiere compartir con una persona especial. Invite a los alumnos a elaborar una postal con la portada de un libro y escribir una reseña para un amigo.

¿Cómo lo hacemos? Acompañe a los alumnos a la biblioteca de la escuela o alguna que esté cercana. Muestre a los niños algunos libros y explique la función de la portada como un primer elemento para identificar el libro. Lea algunas cuartas de forros para que tengan diferentes referentes. Haga notar que para invitar a leer el libro completo, la cuarta de forros o contraportada presenta un resumen del contenido y una opinión personal.

Pida que elijan un cuento de su preferencia para hacer una reseña. Apóyelos para elaborar textos concretos y con su opinión. Al terminar los trabajos, dé tiempo para que puedan revisar su escrito y corregir palabras repetidas así como la ortografía.

¡Listos para compartir! Prepare fotocopias a color de las portadas elegidas y proporciónelas a los alumnos para que escriban su reseña en el reverso. Finalmente, invítelos a intercambiar sus portadas con reseña con otro compañero, como si fueran postales personalizadas.