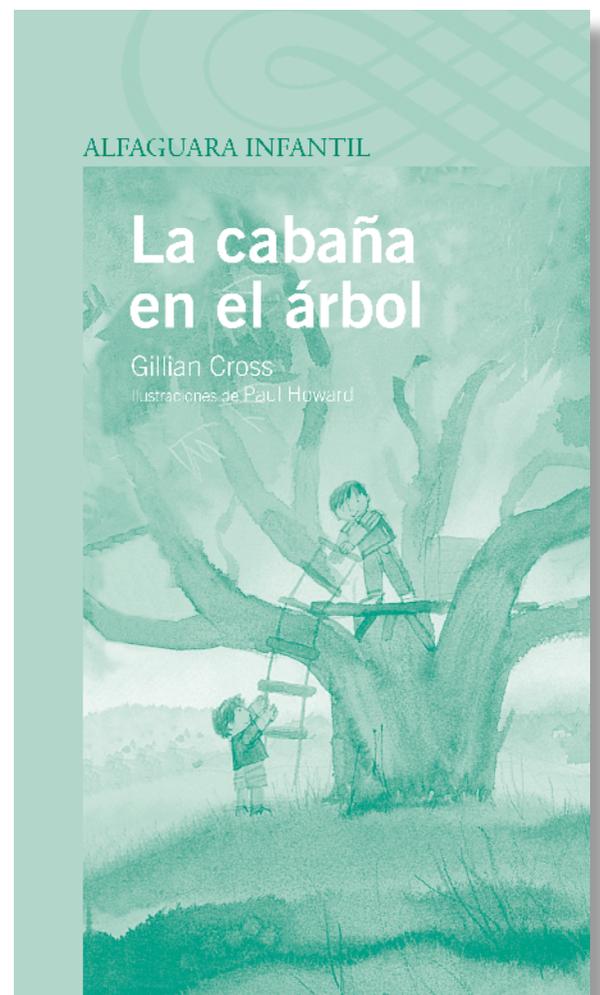


Guía para disfrutar y comprender la lectura

La cabaña en el árbol

Texto: Gillian Cross

Ilustraciones: Paul Howard



La cabaña en el árbol

Santi y Juan son dos hermanos que están muy emocionados porque su padre ha prometido ayudarles a construir una cabaña en la copa del árbol del jardín de la casa. Es un árbol magnífico, alto y de tronco ancho, que debe tener muchos años. Sin embargo, a poco de iniciar surge un contratiempo: su papá debe viajar al extranjero durante una temporada por motivos del trabajo. Los niños están tristes y enojados, sobre todo Juan, pero su padre promete mandarles sin falta, cada mes, una cosa para la cabaña. Conforme van transcurriendo los meses, ambos niños esperan con ansia el paquete enviado por su papá. Mes a mes, ellos descubrirán que el encanto del juego no se encuentra en las cosas mismas sino en la imaginación que las transforma y los lleva a descubrir nuevas posibilidades maravillosas. Es un libro lleno de sorpresas, de descubrimientos y que despierta muchas ganas de jugar. Los lectores descubrirán que, con amor e imaginación, la integración de la familia es más fuerte que cualquier contratiempo.

La autora

Gillian Cross, autora londinense, nació en 1945. Es doctora en literatura inglesa. A los 19 años comenzó a trabajar como profesora en una escuela primaria. Durante ocho años fue consejera del gobierno para mejorar el funcionamiento de las bibliotecas públicas. Comenzó a escribir cuando era secretaria, y en 1979 logró que le publicaran dos novelas: *El fugitivo* y *Camino de hierro*. Desde entonces ha escrito más de 20 libros en el pequeño cuarto escondido detrás de la cocina de su casa de campo. Ella dice: "Escribo porque amo contar historias y descubrir cosas. Mis historias no tienen *mensajes*, pero me gusta escribir sobre la gente en situaciones difíciles y peligrosas. Me interesa cómo le hacen frente y las decisiones que toman". Obtuvo la Medalla Carnegie en 1990 por *Lobo*, posee también otros premios importantes como el Whitbread Prize y el Smarties Grand Prize. Actualmente vive en un pueblo de Warwickshire, Inglaterra.

El ilustrador

Las simpáticas ilustraciones de Paul Howard le han valido el reconocimiento tanto de la industria editorial como de los niños en todo el mundo. Nació en Stevenage, Hertfordshire, en abril de 1967. Estudió un curso de diseño gráfico y después se especializó en la ilustración. Durante un tiempo trabajó en el Museo de Historia Natural como ayudante de mantenimiento. Su carrera inició cuando un amigo le pidió que le ayudara a ilustrar

un libro y eso lo llevó a ilustrar otros más hasta dedicarse de lleno a la ilustración. Ha ganado numerosos premios, entre ellos el Best Book To Read Aloud, el Blue Peter Award y el Sheffield Children's Book Award.

Para empezar

- **Atisbando la portada.** Como preparación para la lectura, muestre a los niños el título y los dibujos de la portada y hágales preguntas como las siguientes: ¿Quiénes aparecen en la portada? ¿En dónde están? ¿Qué hacen? ¿Cómo será vivir en una cabaña en la copa de un árbol? ¿Alguien ha estado en una? ¿Les gustaría pasar el día en ella? ¿Cómo la construyeron los niños? ¿Alguien les ayudó? ¿De qué tratará la historia?
- **Juntos hacemos nuestra casa.** Organice a los niños en equipos de tres o cuatro integrantes para platicar e imaginar cómo sería su casa en la copa de un árbol si tuvieran el tiempo, los materiales y las facilidades para hacerla. Invítelos a imaginar la casa, pregunte: ¿Cuántos pisos tendría? ¿Cuántas ventanas? ¿De qué color la pintarían? ¿Con qué la amueblarían? Pídales que dibujen un croquis de su casa y después la construyan con cajas de cartón, pintura y pegamento. Acompañe a los niños en el proceso; tengan cuidado al cortar el cartón. Al final realicen una exposición de las casas en el patio de la escuela.
- **Los hermanos.** Pregunte a sus alumnos quiénes tienen hermanos, cuántos son en su familia, y si ellos son los mayores o los menores. Indague si juegan con sus hermanos o hermanas y cómo se divierten. Comente que el libro que van a leer trata de dos hermanos: Santi, de cuatro años, y Juan, de ocho. Pregunte: Por la edad, ¿es posible que se lleven bien o tendrán dificultades? Con las aportaciones de los niños, elabore una lista de las ventajas de tener un hermano y otra de ser hijo único. Invítelos a comentar libremente y reflexione con ellos sobre la integración de la familia como un valor primordial.

Para hablar y escuchar

- **Promesas incumplidas.** El papá de Santi y Juan debe marcharse para trabajar en América por unos meses. La desilusión aparece en los rostros de los niños y Juan estalla con enojo. Tal vez sus alumnos han vivido una experiencia semejante; pregunte qué piensan sobre las promesas, si les han hecho alguna que no les hayan cumplido y cuáles fueron las circunstancias que impidieron su realización. Promueva un

ALFAGUARA INFANTIL

foro en el que los niños puedan expresar con libertad los sentimientos que se generan cuando no se cumple una promesa.

- **Aprender a compartir.** En la historia nos enteramos de que Juan hace trampa y termina primero su parte de caramelos y después quiere los de su hermano. Finalmente, y para alegría de Santi, su hermano cambia de opinión y decide no comer más caramelos. Pregunte a sus alumnos qué piensan de la primera actitud de Juan, si alguna vez les sucedió algo parecido. Después pregúnteles sobre las razones de su cambio de actitud; ¿tendrá algo que ver con el sentido de honor y justicia de los caballeros andantes?
- **Los regalos.** Cada mes significa la llegada de un regalo y un día especial. En ocasiones, Juan se desilusiona del envío de su padre pero después le encuentran alguna utilidad al obsequio. Tal vez no todos los regalos son así. Motive a su grupo a platicar sobre los obsequios que han recibido en festividades especiales como en su cumpleaños, Navidad o Reyes Magos. Pregunte: ¿Recibieron lo que esperaban? ¿Qué regalos cumplieron sus expectativas? ¿Cuáles no? ¿Alguna vez recibieron un regalo agradable, no material? Pida que comparen las respuestas y comenten sobre las similitudes y las diferencias.

Para escribir

- **El árbol de los recuerdos.** Desde que el padre marchó a América, todos en la casa lo esperaban con impaciencia para pasar juntos la Navidad. Ése era su mayor deseo. Invite a sus alumnos a recordar un momento agradable con su familia o sus amigos y compañeros de clase; deje pasar unos minutos para que evoquen sus recuerdos y después solicite que los escriban en papelitos. Peguen un pedazo de estambre a cada papelito para atarlo a las ramas de un árbol de la escuela como si se tratara de esferas. Si no cuentan con un árbol, dibújenlo en una cartulina y peguen los papelitos. Todos podrán leer los recuerdos de sus compañeros; finalmente, cree un ambiente propicio para platicar sobre lo que escribieron.
- **Carteando.** Las cartas que envía el papá y las que mandan los niños son muy cortas y no alcanzan a explicar ni a relatar todos sus descubrimientos, las horas de diversión ni sus dudas, alegrías o enojos. Pida a los niños que, en equipos, tomen el lugar de los personajes y aumenten el contenido de las cartas a partir de lo que dice el libro y de su imaginación. Cada equipo leerá al grupo sus cartas con el compromiso de escuchar los comentarios que pudieran surgir.

- **¿Un regalo inútil?** Éste es el título de uno de los capítulos, el que se refiere a la inutilidad del regalo cuando descubren que se trata de un paraguas, pero pronto le dan un uso para seguir jugando. Solicite a los niños que, en equipos, continúen el relato considerando que llegan cosas como: un silbato (puede servir para llamar dragones), cajas de cartón (cofres para guardar la corona o el vestuario, yelmos de la armadura), periódicos viejos (manteles, capas, barquitos), palitos de madera (dardos), etcétera. Invítelos a incrementar la lista de objetos.
- **La imaginación.** Con sus prismáticos, Juan puede ver ejércitos enemigos, serpientes y dragones valiéndose de su imaginación. Pregunte a los niños si creen que hay juguetes que no estimulan la imaginación, o si con imaginación un objeto cualquiera puede ser un buen juguete. Pida que clasifiquen sus juguetes en aburridos, divertidos y muy divertidos; también sugiera que comenten si hay objetos que alguna ocasión les hayan servido para jugar.

Para seguir leyendo

- **El teléfono.** A Juan se le ocurre fabricar un teléfono con las latas de los caramelos y una cuerda. Realmente no es difícil de construir. Invite a los chicos a construir uno; primero, vuelvan a leer el capítulo para anotar los materiales necesarios y releer el procedimiento de armado. Cuando tengan anotado todo, ayúdelos a construir su teléfono. Finalmente, pueden jugar al teléfono descompuesto y comprobar si un mensaje se distorsiona de boca en boca.
- **Dos hermanos muy diferentes.** Como ya están enterados, los hermanos tienen edades diferentes pero también caracteres muy distintos. Pida que releen la historia en equipos de cuatro o cinco integrantes para buscar datos acerca de la personalidad de cada hermano. Solicite que anoten las virtudes y los defectos de cada personaje y que comparen sus apuntes con los de los otros equipos para comprobar si todos están de acuerdo.
- **El código secreto.** Santi propone utilizar las linternas para hacer señales. Invite a sus alumnos a trabajar en equipos para idear otras formas de crear distintos tipos de señales; algunas de ellas pueden ser: visuales, por ejemplo con pañuelos de distintos colores, utilizando el cuerpo y los brazos, proyectando sombras, o con espejos; o auditivas, por ejemplo con un silbato, golpeando un tambor, una botella o una campana. También pueden codificar mensajes escritos suprimiendo los espacios, cambiando las vocales por un nú-

mero u otro símbolo, o escribiendo de derecha a izquierda como se refleja en un espejo. Intercambien los mensajes en equipos para comprobar quién descifra primero.

Conexiones al mundo

- **Los caballeros.** Gracias a la escalinata, los niños transforman la cabaña en un castillo y su imaginación, comportamiento y lenguaje también cambia. Pida a sus alumnos que busquen en el diccionario el significado de las palabras *caballero* y *caballería*. Pregunte si alguna vez han visto películas o leído cuentos sobre caballeros con armaduras, espadas y escudos. Un caballero debía defender a los débiles y socorrer a los necesitados. ¿Qué semejanza tienen con los superhéroes? Invite a sus alumnos a investigar sobre la novela de caballería: el Rey Arturo, Don Quijote, el Mío Cid, etcétera.
- **Constructores del mundo.** Lleve a la clase fotografías y re-

cortes de casas y edificios famosos que aparecen en postales y revistas y muéstrelas a los niños; pida que comenten en equipos cómo vive la gente en distintos lugares del mundo: en lugares calurosos, en la montaña, el desierto y el hielo; invítelos a observar las construcciones de las grandes ciudades y los pueblos pequeños, las construcciones de castillos, palacios y casitas de barro. Proporcione a los niños materiales como palitos de paleta, cartoncillo, papel, pedacitos de madera, pintura y pegamento para que construyan lo que gusten.

- **Una acampada.** Construir una cabaña o una casita es uno de los sueños de cualquier niño. Junten periódicos viejos, cajas de cartón y mantas. Con estos materiales y cordeles, pegamento y cinta adhesiva construyan una casita. Deje que los niños empleen su creatividad, que resuelvan problemas, decoren como mejor les parezca. Utilice el patio o el salón de clases durante dos días para la actividad, y al final deje que platiquen su experiencia, verá que vale la pena transformar el espacio cotidiano en un lugar dedicado a la creatividad.

Desarrollo: Miguel Ángel Sánchez Rico y Ana Arenzana.

Grupo Santillana

ALFAGUARA

INFANTIL