

El hermano mayor de Rosana

Cornelia Funke

Ilustraciones: Jacky Gleich

Género: cuento

Páginas: 28



Rosana tiene un admirador, el niño más fuerte de su clase. Como diario la molesta, ella no duda en amenazarlo diciéndole que llevará a su hermano mayor, quien es mucho más fuerte que él. Pero no es verdad, su hermano mayor no es ni fuerte ni valiente, ¡más bien es pequeño y miedoso como un conejito! Pero, ¿un hermano grande y fuerte de a mentiras realmente será la solución para su problema?

CONEXIONES CURRICULARES

- Español.
- Exploración de la Naturaleza y la Sociedad.
- Educación Artística.

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- La prevención de la violencia escolar (*bullying*).
- La educación para la paz y los derechos humanos.
- La educación en valores y ciudadanía.

ESTÁNDARES CURRICULARES (ACUERDO SEP 592)

1. Procesos de lectura

- 1.1. Lee de manera autónoma una variedad de textos con diversos propósitos: aprender, informarse, divertirse.
- 1.2. Infiere el contenido de un texto a partir de índices, encabezados, títulos y subtítulos.
- 1.5. Distingue elementos de la realidad y de la fantasía en textos literarios.
- 1.6. Identifica los textos adecuados y los fragmentos específicos para obtener, corroborar o contrastar información sobre un tema determinado.
- 1.7. Plantea preguntas para guiar la búsqueda de información e identifica fragmentos del texto para responder a éstas.

1.8. Investiga, selecciona y organiza información para comunicar a otros, acerca de diversos temas.

1.11. Muestra fluidez al leer en voz alta.

2. Producción de textos escritos

2.1. Emplea la escritura para comunicar sus ideas y organizar información sobre temas diversos de manera autónoma.

2.3. Recupera información de diferentes fuentes y las emplea para desarrollar argumentos al redactar un texto.

2.8. Describe un proceso, un fenómeno o una situación en orden cronológico.

2.9. Establece relaciones de causa y efecto al describir, narrar o explicar una serie de eventos en un texto.

3. Participación en eventos comunicativos orales

3.1. Comunica sus ideas y escucha a sus compañeros con atención, y respeta turnos al hablar.

3.2. Expone información de manera oral y considera la que otros le proporcionan para enriquecer su conocimiento.

3.3. Comprende la importancia de comunicarse eficientemente al exponer sus ideas, argumentos y presentar información.

3.5. Describe de forma oral situaciones, personas, objetos, lugares, acontecimientos y escenarios simples de manera efectiva.

3.6. Sostiene una conversación en la que explica y argumenta sus preferencias o puntos de vista.

4. Conocimiento del funcionamiento y uso del lenguaje

4.7. Introduce la puntuación adecuada (puntos y comas) para delimitar oraciones o elementos de un listado.

5. Actitudes hacia el lenguaje

5.2. Desarrolla disposición por leer, escribir, hablar o escuchar.

5.3. Desarrolla una actitud positiva para seguir aprendiendo por medio del lenguaje escrito.

5.4. Emplea el lenguaje para expresar ideas, emociones y argumentos.

5.7. Trabaja colaborativamente, escucha y proporciona sus ideas, negocia y toma acuerdos al trabajar en grupo.

5.8. Desarrolla un concepto positivo de sí mismo como lector, escritor, hablante u oyente; además, desarrolla gusto por leer, escribir, hablar y escuchar.

LA AUTORA

Cornelia Funke. Es una importante escritora alemana de literatura infantil y juvenil y una de las autoras de más éxito en ventas. Es principalmente conocida por su trilogía *Mundo de Tinta*, la cual ha vendido más de 13 millones de ejemplares y también ha sido llevada al cine. Sus libros han sido traducidos a más de 30 idiomas y ha sido considerada por la revista *Time* como una de las personas más influyentes del mundo.

PARA EMPEZAR

Cuál hermano es éste. Comparta con su grupo el título del libro. Consulte a los niños sobre las posibilidades que ven en él haciéndoles preguntas como: ¿Cuál característica consideran que tiene el hermano mayor de Rossana? ¿Será ese hermano, cuyo nombre no conocemos, el personaje principal del cuento, o será Rossana? Inicie el diálogo sobre los hermanos: qué significa tener hermanos, la diferencia entre ser el hermano mayor o el menor, el hecho de que sean hombres o mujeres y demás particularidades. Comparta la síntesis del libro y hagan inferencias para generar algunas ideas sobre el argumento. Antes de que sus alumnos pierdan el interés inicie la lectura.

Esta es mi historia. Proponga a los niños escribir una historia sobre sus hermanos, mayores o menores. En caso de no tener hermanos, motive los para que escriban sobre sus mejores amigos. Involucre a la familia para que entre todos escriban una historia cómica, de terror, romántica o de aventuras sobre el tema. Cree un espacio cálido para compartir las historias y poder disfrutarlas.

CG EI

PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Una mentira tan grande, que es la pura verdad. Rossana llega con el profesor por un anuncio en el periódico que dice: “El profesor Salomón Sinmentir convierte sus mentiras en verdad”. Motive al grupo para desarrollar entre todos un análisis sobre el tema. Lo ideal será exponer las

temáticas con preguntas que establezcan las bases para el diálogo: ¿Ustedes siempre dicen la verdad? ¿Consideran que sería bueno poder convertir una mentira en verdad? ¿Existen situaciones en las que es mejor decir una mentira?, ¿cuáles son? ¿Cuál mentira quisieran que se hiciera realidad? Al hacerse realidad las mentiras que transforma el Profesor Sinmentira, ¿se convierten en verdades? Busque en la biblioteca escolar textos que posibiliten el seguimiento de este análisis, para evidenciar que éste es un tema que brinda muchas más posibilidades.

Muchas más que una línea recta. Establezca un espacio adecuado para la libre expresión sin proyectar juicios previos. Abone el diálogo significativo advirtiendo a los niños que el objetivo no es decidir si las mentiras son “buenas” o “malas”, como si se tratara de una línea recta sin aristas; más bien exponga que el tema es como una figura geométrica compleja, llena de ángulos y líneas que van hacia muchos lados. Esto seguramente contribuirá a no caer en ideas preconcebidas y sí a fomentar la capacidad de análisis, reflexión y discusión de sus alumnos.



PARA ESCRIBIR

¿Cómo lo hizo? Proponga mirar juntos detenidamente las ilustraciones del libro. Evidencie que hay una serie de elementos (como el sapo o el dragón) que son comúnmente asociados a los magos más que a los científicos. Reflexionen sobre el hecho de que en la historia no se especifica cómo el Profesor Sinmentir hace que las mentiras se conviertan en realidad. Aproveche esta omisión para que los niños inventen y escriban dos versiones: una llena de magia, ungüentos y palabras mágicas y otra basada en fórmulas científicas, átomos que se reproducen y un laboratorio repleto de secretos. Puede dividir al grupo en dos grandes equipos, uno de científicos y otro de magos, que al término del ejercicio compartirán la forma en la que consideran, el Profesor Salomón cumple los deseos de quienes acuden a él. Propicie un ambiente de respeto y escucha para que compartan sus versiones y el proceso que tuvieron que transitar para llegar a ellas.

Ciencia mágica. Una vez que hayan compartido sus versiones, pida al grupo que tomen elementos de ambas para escribir solamente una que integre un poco de magia y un poco de ciencia. Permita que jueguen

con las palabras y las infinitas posibilidades que se les ocurran. Lo que busca esta actividad es el gozo de la creación en equipo.

CG EI RF

PARA LEER EN FAMILIA

Respeto, fantasía y creatividad son parte fundamental de las historias que integran el Catálogo de Alfaguara Infantil, motivando a los lectores a escribir sus propias historias y a compartir las historias originales y sus creaciones con los que más le importan. Dos ejemplos llenos de música, poesías y decisiones relevantes son:

¿Me planchas mi elefante, por favor?, de Rafael Barajas, *El Fisgón*. Simón es un niño muy tímido, tanto que es incapaz de decir “no” cuando una persona le pide hacer algo “por favor”. La situación se complica porque le piden cosas que a él no le gusta hacer, pero Simón cree que llevarlas a cabo es la única manera de evitar ser rechazado por los demás. La obra invita a compartir con el protagonista la experiencia de hacer hasta lo imposible por ser aceptado por otros niños y divertirse al descubrir los líos en que se mete.

A la luna en punto, de Elsa Bornemann. Las cincuenta y seis piezas que integran este volumen presentan un universo nocturno en el que se mezclan poemas, canciones, nanas, marchas y pequeños cuentos en verso. En él conviven los sueños de animales y de niños, lunas, soles, pesadillas divertidas y espeluznantes, duendes y sirenas. La autora propone este libro como una especie de taller de sueños y motiva a los lectores a poner en práctica la escritura lúdica.

CONEXIONES CON EL MUNDO

Las mentiras en la música. La canción popular *Vamos a contar mentiras* puede proporcionar elementos lúdicos para abordar esta compleja temática. Para poner a cantar a su grupo, puede usar el video que encontrará en: www.youtube.com/watch?v=EycXgRzP3PY.

La nariz más grande del cine. Un clásico de la literatura infantil que aborda el tema de las mentiras es Pinocho. Seleccione la adaptación cinematográfica de su agrado para compartir con el grupo y así obtener más elementos para el análisis que hagan sobre la mentira, la verdad y la toma de decisiones.

PROYECTO Tú decides

Elaborar un juego de mesa con descripciones e ilustraciones.

Bloque: I

Ámbito: Participación social.

Propósito del proyecto: Decidir, de manera conjunta, las reglas de un juego de mesa.

Recursos: Investigación en diversos soportes y entrevistas a distintos integrantes de la familia y maestros.

Producto: Juego de descripciones de objetos.

Un tema que permea el trascendente ámbito de los valores merece asimilarlo desde varias aristas. Diseñar un juego de mesa entre todos brindará a los niños la posibilidad de tomar decisiones y hacer frente a las consecuencias, desde la conceptualización misma hasta el propio objetivo del juego. Con cosas sencillas y accesibles en la cotidianidad de sus alumnos, proponga la reflexión con situaciones como: El tablero va a estar integrado por elementos que usemos diariamente, por ejemplo, el cepillo de dientes; ¿para qué sirve el cepillo?, ¿cada cuánto se usa?, ¿qué pasa si no se usa? El jugador deberá decidir si lo usa correctamente o no. Integre tarjetas donde expongan cuáles serían las consecuencias de su decisión. En este caso, propiciar la aparición de caries. Integre elementos como el del ejemplo y situaciones que requieran más profundidad, como los secretos, que son elementos que no tendría una sola respuesta. Fomente que los niños se involucren escribiendo las tarjetas de respuestas, para que quede plasmada la opinión de todos en el juego. Periódicamente puede cambiar las temáticas, utilizando el mismo formato de juego de mesa para reforzar aprendizajes y hacerlos significativos.

Desarrollo: Mariana Morales