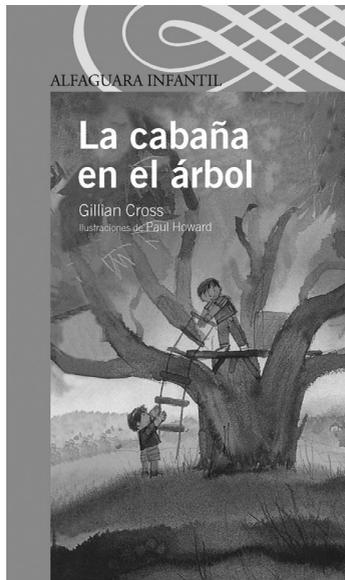


# La cabaña en el árbol

**AUTORA**

Gillian Cross

**ILUSTRADOR**

Paul Howard

**GÉNERO**

Cuento de la vida cotidiana

**PÁGINAS**

112

**TEMAS**

Acción y aventuras, cooperación y trabajo en equipo, creatividad, ingenio e iniciativa, familia.

**TEMAS TRANSVERSALES**

Conciencia ecológica y cuidado del medio, formación en valores.

SANTI tenía cuatro años y su hermano Juan, ocho, cuando se mudaron a una casa nueva, donde lo más asombroso era el castaño, un árbol de cien años que se ubicaba al fondo del jardín. En cuanto lo vieron, Santi y Juan quedaron fascinados y le pidieron a su padre que construyera una cabaña entre las ramas del magnífico castaño. A su padre le pareció una idea magnífica, y en unos cuantos días puso manos a la obra. Muy pronto, cuando estuvo lista la plataforma que sería la base de la cabaña, el papá de los chicos tuvo que ir a un viaje de trabajo que le llevaría varios meses fuera de casa. Por ello, tuvo que suspender la construcción. A los niños no les gustó la idea de que su padre se ausentara y, menos aun, que no pudiera terminar la cabaña del árbol. Antes de marcharse, su padre les prometió enviar cada mes objetos útiles para el proyecto de la

cabaña. Juan y Santi comenzaron a explorar la plataforma y enseguida se dieron cuenta de lo entretenido que resultaba estar ahí arriba. Construyeron una atalaya y comenzaron a jugar a que eran soldados reales resguardando su castillo. Comenzaron a recibir los regalos que su padre les enviaba y, de esa manera, se hicieron de una escalera de cuerda, unas linternas, un paraguas, y una lata de caramelos para cada uno. Cada vez que recibían un regalo de su padre, le escribían una carta en respuesta. Incluso Santi comenzó a escribir por primera vez y con cada carta lo hacía mejor. Ninguno de los regalos resultó obsoleto, incluso el paraguas tuvo un uso muy ingenioso, como montacargas. Las lámparas tenían luces de cuatro colores: blanca, amarilla, verde y roja. De modo que Juan y Santi inventaron un código de luces de colores para comunicarse a la distancia, que resultó fabuloso. Todo iba de maravilla, hasta el día de navidad, ¿qué habrá pasado entonces? ➤

**Gillian Cross**

Autora británica de libros infantiles y juveniles, nació en Londres en 1945. Estudió literatura inglesa y ha escrito más de veinte libros, entre los que se encuentra *La cabaña en el árbol*. Sus primeras obras se publicaron en 1979: *El fugitivo* y *Camino de hierro*. Ganó la Medalla Carnegie en 1990, por su novela *Lobo*, así como el Whitbread Prize y el Smarties Grand Prize. Varias de sus obras han sido adaptadas para la pantalla por la BBC. También fue asesora del gobierno británico en el tema de bibliotecas públicas. ➤

## Yo y el libro

### Lectura en pequeños grupos

Dimensión cognitiva y sociocultural

Reflexión sobre el contenido

EL día en el que se va a celebrar Navidad, hay un ambiente un poco triste en la casa de los personajes. La madre ha preparado deliciosos platillos y, para levantar el ánimo propone a Santi y Juan hacer algo especial:

—No estamos muy contentos, ¿verdad? —dijo ella—. No podemos estar tristes en Navidad. ¿Por qué no hacemos algo especial esta tarde, a ver si nos animamos?

—¿Cómo qué? —preguntó Juan.

—Como... Podemos hacer una hoguera —respondió mamá—. Podemos asar patatas en las brasas y comer bocadillos y pasteles. Y podemos hacer una linterna con la calabaza de Juan poniendo una vela dentro.

■ Modere una conversación con los chicos y pida que comenten en qué consiste la celebración que hacen Santi, Juan y sus padres: ¿Qué tipo de comida prepara la madre? ¿Qué actividades llevan a cabo? ¿Qué es lo más importante para todos los personajes durante esa celebración? Después, pida a los alumnos que platicuen cómo celebran la Navidad, o bien, qué hacen durante la llamada Nochebuena y al día siguiente, y qué es lo más importante para ellos en torno a esa celebración. Después del diálogo, invite a cada uno a escribir una tarjeta en la que, con textos breves y dibujos, ilustren la manera como celebran la Navidad con su familia. Luego monte junto con el grupo una exhibición de las tarjetas, para que todos los alumnos puedan verlas. ▼

## El libro y el otro

### Lectura individual

Dimensión afectiva y estética

Comprensión global y reflexión sobre la forma

EN *La cabaña en el árbol* hay momentos de expectación, como cuando Santi y Juan reciben las cartas y los paquetes que les envía su padre. A lo largo de la historia leemos lo que sucede con cada uno de los regalos: la emoción de recibir una escalera colgante, unos binoculares, caramelos, las fabulosas linternas con luces de cuatro colores; o la sorpresa de incredulidad cuando reciben un paraguas.

■ Comente con el grupo sobre cómo y para qué los personajes utilizan las linternas. Después, organice equipos e indique a cada uno que haga un juego de tarjetones con los colores de las linternas de Santi y Juan —blanco, amarillo, verde, rojo—, así como con los que se proponen más adelante. Haga un repaso de los colores y sus funciones. Luego, organice un juego en el patio durante el cual dos equipos se comuniquen mediante los tarjetones de colores y sus combinaciones. La meta es lograr el tesoro sin equivocaciones. Puede hacer varias rondas hasta que pasen todos los equipos. El código de colores quedaría así:

- Luz blanca - ¿Quién está ahí?
- Luz roja - Amigo
- Luz amarilla - Auxilio
- Luz verde - Todo en orden
- Luz roja y enseguida verde - Ven enseguida. Ha ocurrido algo bueno.
- Luz roja y enseguida amarilla - ¿Dónde está el tesoro?
- Luz roja y enseguida blanca - ¿A diez pasos de ustedes?
- Luz roja y enseguida roja - Tenemos el tesoro.

■ Otra opción es que grupalmente inventen un código completamente nuevo con un objetivo distinto del propuesto, manteniendo la idea de jugar siguiendo un código específico y utilizarlo sin errores. ▼

## El libro y el mundo



### Lectura grupal

Dimensiones cognitiva y sociocultural

Obtención de información

EN la obra se describen los juegos que Santi y Juan hacen al aire libre, en la cabaña del árbol, así como el tipo de objetos que utilizan para dichos juegos: papas secas, latas, escalera de cuerda, paraguas, binoculares, lámparas. Cada objeto tiene gran importancia y una función específica dentro del juego. Un elemento fundamental que sirve como motor del juego es la inventiva que tienen los niños para asumir roles: de caballeros medievales, en el caso de los personajes, y moverse en escenarios ficticios, como un castillo y su atalaya, por ejemplo. Aunque los juegos están condicionados por factores socioculturales, de consumo y por la influencia mediática, cuando los niños tienen tiempo libre, suelen jugar con los recursos disponibles y a su alcance.

■ Converse con el grupo sobre los juegos de los personajes y los que ellos llevan a cabo: ¿A que juegan Santi y Juan? ¿Qué objetos utilizan para realizar esos juegos? ¿En dónde juegan? Luego, pida a los alumnos que comenten sobre los juegos que llevan a cabo: ¿A qué juegan en su tiempo libre? ¿Qué objetos utilizan? ¿Han jugado a algo parecido a lo que juegan Santi y Juan? Si no tuvieran ningún objeto, ¿a qué jugarían? ¿Cuál es su juego favorito? Por último, si cuenta con las condiciones, lleve a cabo alguno de los juegos descritos por los alumnos, ya sea en el patio o en el salón de clases. Procure que sean un juego que no requiera de objetos sofisticados ni electrónicos. ▼

## Proyecto



LA comunicación de Santi y Juan con su padre, una vez que éste va de viaje de trabajo, se da a través de cartas manuscritas. Durante la ausencia del padre, Santi inicia la escuela y comienza a escribir por sí mismo. En las cartas vemos su progreso y cómo en cada carta escribe ideas más elaboradas e, incluso, agrega alguna viñeta. Comente con los alumnos el contenido de las cartas del padre para los chicos y viceversa, en relación con el progreso del juego en la cabaña del árbol: ¿Qué se dicen? ¿Cómo es la reacción de los chicos al recibir cada carta?

Invite a los niños a escribir una carta para alguno de sus parientes cercanos. Anímelos a elegir a un destinatario y sugiera que el contenido de esa carta incluya: un saludo, el mensaje central, que puede ser contar algo sobre su juego favorito y describir cómo se lleva a cabo éste, y, finalmente, una despedida. ▼

NOTAS .....

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

