



Este libro corresponde al *Espacio de Aventura*. Conoceremos a Urbano, un niño con una habilidad especial. Con él, observaremos que todos tenemos una característica singular pero, ¿qué pasaría si uno de esos detallitos te diera una cualidad especial? Esta riesgosa aventura también nos enseñará que la astucia es una cualidad valiosa.

A lo largo de la travesía realizaremos conexiones hacia el campo del lenguaje, la comunicación y la educación socioemocional. Trabajaremos también en la lectura de narraciones de diversos géneros y el desarrollo del autoestima.

Pase de abordar

Pase de abordar

Las orejas de Urbano		
AUTOR	ILUSTRADOR	
Francisco Hinojosa	Rafael Barajas, El Fisgón	
PAÍS	PÁGINAS	
México	56	
ESPACIO	DÍAS	PARADAS
Aventura	5	10

LAS OREJAS DE URBANO

FRANCISCO HINOJOSA

MÉXICO

PP 56

AVENTURA

D5 P10

Urbano tiene una boca, una lengua, dos brazos, diez dedos en las manos, dos orejas y un solo ombligo en el centro de la panza. Pero sus orejas no son como las de cualquiera, ya que una es más pequeña que la otra y es capaz de escuchar los pensamientos de los demás

Francisco Hinojosa (México) es un escritor con una larga trayectoria en la literatura infantil y también ha publicado numerosos textos para el público adulto. Ha sido editor de publicaciones culturales. El humor y la ironía son elementos distintivos de su obra.

Rafael Barajas (México), también conocido como El Fisgón, es caricaturista e ilustrador de libros. Ha colaborado en proyectos de investigación sobre la caricatura en México desde una perspectiva histórica.

DÍA 1

HABILIDAD LECTORA:
Reflexión sobre la forma del texto

EN DIRECCIÓN A LA... Lectura de textos narrativos, poniendo énfasis en la identificación de la trama, los rasgos de los personajes y la verificación de predicciones.

PARADA:
LOQUEVEVO

ACTIVIDADES:
PASEAR Y CONTEMPLAR

ATRACCIONES:
VISTA PANORÁMICA

1

A. Iniciamos

1. Inicie el viaje conversando con el grupo sobre el tema de los superhéroes. Pida a sus alumnos que mencionen los héroes que conocen. Solicite que expliciten detalles sobre sus características físicas y de personalidad. Explore las reacciones de sus alumnos a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué *superpoder* les gustaría tener?
 - ¿Qué *harían* con sus *habilidades extraordinarias*?

TIP
DE VIAJE

Los superhéroes están vinculados con el prototipo de series de acción. Oriente la conversación para hacer notar otras situaciones que también pueden ser consideradas como heroicas, por ejemplo, enfrentar exitosamente una discapacidad o ayudar a otros realizando oficios de alto riesgo.

B. Ampliamos

2. Invite al grupo a conocer la historia de un niño con un superpoder. Pida a sus alumnos que hojeen el libro en parejas. Solicite que expresen sus ideas sobre las ilustraciones de la portada:
 - ¿Cuál será el *superpoder* de Urbano?
 - ¿De qué *manera* se convertirá en un *héroe*?Anime a las parejas a compartir sus primeras impresiones.

PARADA: LOQUEDESCUBRO

ACTIVIDADES:
ASOMARSE Y DESCUBRIR

ATRACCIONES:
REUNIÓN INICIAL

2

C. Focalizamos

3. Proponga iniciar la lectura del libro en conjunto. Lea el primer capítulo en voz alta. Interrumpa cuando el autor comenta el tamaño de las orejas del personaje. Pregunte a sus alumnos si reconocen en sí mismos una característica física particular. Dé oportunidad de algunas respuestas. Retome la lectura y complete los dos primeros capítulos.
4. Comente con el grupo la habilidad singular de Urbano. Pregunte a sus alumnos cómo se producen los pensamientos.
5. Pida que reconozcan cómo el autor representa los pensamientos. Muestre la ilustración donde el papá de Urbano piensa en las vacaciones. Pida al grupo que identifique cómo están escritos los pensamientos de los personajes. Apoye relejendo los fragmentos donde Urbano comienza a escuchar con su oreja pequeña. Haga notar el uso del globo de diálogo en la imagen y el uso de comillas en el texto para mostrar los pensamientos.

A. Iniciamos

1. Retome con el grupo los comentarios sobre la habilidad especial de Urbano.
Proponga un juego para adivinar los pensamientos de sus alumnos. Bromea con algunas respuestas e invítelos a intentar adivinar los pensamientos de usted.
2. Comente con el grupo las posibilidades reales de adivinar los que piensan otros. Explique la diferencia entre adivinar y deducir con base en premisas. Apóyese en ejemplos que involucren a sus alumnos, por ejemplo:
- No podemos adivinar el futuro, pero inferimos cuando a alguien se le caerá un diente.

B. Ampliamos

3. Retome la lectura del libro con el capítulo “¿Un ladrón de palomitas?”
Pida a sus alumnos que comenten sobre el sentido del título.
- ¿Se trata de un ladrón que roba palomitas?
Explore con el grupo la ilustración donde aparece el ladrón por primera ocasión (pág. 16).
Apoye a sus alumnos para interpretar las imágenes sobre los pensamientos del personaje.
Lea el capítulo en voz alta.
Expresar inquietud por lo que ha escuchado Urbano.
4. Proponga a sus alumnos una trivía sobre el desarrollo de la historia. Prepare una serie de enunciados que estén vinculados con el relato, por ejemplo:
 - a) *Urbano evitará el asalto al banco con ayuda de la policía.*
 - b) *Urbano no podrá evitar el asalto, pero ayudará a detener al ladrón.*
 - c) *Urbano pierde su poder al tratar de evitar el asalto.*
 Los enunciados a) y c) incluyen eventos que suceden en los episodios, pero con imprecisiones. La opción b) describe lo que efectivamente ocurre con el personaje.



DE VIAJE

El propósito de la trivía es apoyar a los alumnos a elaborar inferencias sobre aspectos específicos del texto. Puede ajustar los enunciados para matizar la dificultad de la elección. Otras inferencias de orden básico, por ejemplo, corresponderían al reconocimiento de los personajes.

C. Focalizamos

5. Organice pequeños grupos. Lean juntos los enunciados.
Pida a los alumnos que exploren el libro para elegir la opción más cercana al desenlace propuesto por el autor. Sugiera que se apoyen en las ilustraciones o en los títulos de los capítulos.
Pida que cada equipo anote la respuesta en una tarjeta para mantener en secreto su elección.
Reserve las tarjetas para la próxima sesión.

A. Iniciamos

1. Recuerde al grupo los enunciados de la trivía.
Pregunte a sus alumnos si mantienen su elección o si han cambiado de opinión.
Pida a los equipos que se reúnan para confirmar o cambiar su elección.
Si el equipo consigue justificar su cambio de parecer, permita que se hagan modificaciones.

B. Ampliamo

2. Prepare una síntesis sobre los capítulos de los encuentros con los policías.
Apóyese en las ilustraciones.
Diseñe un mapa del pueblo, puede ser en el pizarrón o en otro espacio extendido. Pida a los equipos que comenten y decidan en qué sitios buscarían al ladrón. Discuta con el grupo acerca de los lugares donde el ladrón nunca se presentaría. Apóyelos para que compartan los motivos de sus elecciones.
Lea los fragmentos que indican los lugares donde los personajes buscan al ladrón. Pida al grupo que identifiquen y marquen esos lugares en el mapa. Revise con el grupo las coincidencias.
3. Lea en voz alta el final del capítulo A cazar bandidos.
Oriente al grupo para precisar el plan de captura propuesto por Urbano.
Destaque que Urbano tiene una justificación para su plan, no lo adivina.
Compare el razonamiento de Urbano con la actividad realizada por el grupo con el mapa.
4. Relea las tres opciones de la trivía. Haga notar que las tres opciones continúan siendo válidas.

C. Focalizamos

5. Lea en voz alta el capítulo “Arroz con alitas de mosca”.
Pida al grupo seguir la lectura para identificar nuevas pistas de la trivía.
Deténgase cuando el ladrón encuentra a Urbano.
Dé relevancia a la situación de peligro en que se encuentra el personaje.
6. Exponga las tarjetas con las respuestas a la trivía.
Proponga a sus alumnos que lean los capítulos “¡Máteme señor!” y “El escondite”.
Pida a los equipos que verifiquen si su elección fue acertada.
Anuncie que los resultados finales de los ganadores se revisarán la próxima sesión.

La trivía está planteada como un juego. Por ello, es importante que la participación de los equipos no se limite a conseguir una respuesta ganadora. Propicie que elaboren inferencias estableciendo vínculos entre las opciones de la trivía y el desarrollo paulatino de la historia.

A. Iniciamos

1. Consulte con el grupo si ya conocen cuál es la opción correcta de la trivia. Anímelos a compartir sus opiniones. Exponga nuevamente las tarjetas con la respuesta de cada equipo.
2. Recuerde los enunciados con las opciones de la trivia. Oriente a sus alumnos para interpretar las diferencias entre los enunciados. Haga notar que las tres opciones incluyen premisas válidas, por ejemplo:
 - *El enunciado dice: Urbano evitará el asalto al banco con ayuda de la policía.*
 - *La reflexión correspondiente sería: Es cierto que Urbano ayuda a la policía, pero no evitaron el asalto.*
 Revise con los equipos las tarjetas de respuestas.
Pida a los ganadores que compartan su estrategia para elegir la opción correcta.
3. Retome el episodio en que Urbano ayuda a atrapar al ladrón.
Haga notar que el personaje resuelve la situación con astucia, no por causa del azar.

B. Ampliamos

4. Lea con sus alumnos el capítulo final de la historia.
Haga notar que la habilidad de la oreja pequeña desapareció.
Consulte con el grupo las nuevas habilidades de la nariz.
Anime a sus alumnos a imaginar nuevas aventuras para Urbano.
Proponga algunos ejemplos:
 - *¿Las mentiras tendrán olor?*
 - *¿Se imaginan que Urbano pudiera reconocer el olor de alguien que está mintiendo?*

C. Focalizamos

5. Invite a sus alumnos a compartir habilidades que les gustaría desarrollar.
Proponga al grupo diseñar viñetas o recuadros con las habilidades comentadas.
Explore con el grupo las ilustraciones del libro.
Haga notar el uso de recuadros para mostrar distintos planos de las escenas.
Llame la atención hacia la primera ilustración de la historia (pág. 8).
Muestre que hay varios recuadros alrededor de Urbano.
Pida a sus alumnos que se inspiren en esta ilustración para diseñar sus propias viñetas.
Reserve los diseños producidos para la próxima sesión.

A. Iniciamos

1. Recuerde a sus alumnos las viñetas con sus habilidades extraordinarias. Pida que anoten la descripción de cada habilidad en el reverso de sus diseños. Proponga un ejemplo con su propia viñeta, como:
 - *En mis ojos tengo un sensor que me avisa cuando hay niños en problemas, que necesitan ayuda.*
2. Organice la exposición de las viñetas para que estén a la vista de todo el grupo. Promueva que sus alumnos aprecien la singularidad de las propuestas. Relea el inicio del primer episodio cuando el autor describe al personaje. Comente con sus alumnos la importancia de conocer las propias habilidades.

B. Ampliamos

3. Proponga un juego para explorar sus habilidades en distintas áreas. Organice pequeños grupos. Entregue a cada equipo un conjunto de tarjetas con indicaciones para realizar tareas diversas. Incluya actividades de distintas áreas de conocimiento y desarrollo, por ejemplo:
 - *Resolver una adivinanza o repetir un trabalenguas.*
 - *Cantar una canción o recordar las tablas de multiplicar.*
 - *Pararse en un solo pie con las manos arriba y los ojos cerrados durante 20 segundos, etc.*
 Comente con el grupo las indicaciones para el juego:
 - *Un miembro del equipo leerá las indicaciones de cada tarjeta.*
 - *Todos en el equipo realizarán la actividad.*
 - *Las actividades deberán realizarse en el lapso de tiempo que usted disponga.*



TIP DE VIAJE Puede diversificar esta experiencia incluyendo alguna actividad que involucre la participación conjunta. También es conveniente incluir tareas con distintos niveles de dificultad. Uno de los propósitos del juego es reconocer que algunas actividades pueden ser difíciles, pero que es posible realizarlas con el esfuerzo personal o el apoyo de otros.

C. Focalizamos

4. Reúnase con el grupo al terminar el juego. Pida a los equipos que indiquen si consiguieron completar las tareas. Pregunte qué actividades resultaron difíciles de realizar. Comente con el grupo la importancia de reconocer las actividades que son difíciles para cada uno. Ponga énfasis en el valor de las habilidades de cada persona como parte de su identidad.
5. Para concluir el viaje, solicite a sus alumnos que se describan como superhéroes en el **DIARIO DE VIAJE** y que incluyan su valoración en el **PASAPORTE DE VIAJE**.