



Este libro corresponde al *Espacio de Conocimiento*. A través de sus páginas conoceremos las aventuras de un singular grupo de animales: el orangután, el hipopótamo, el jaguar, el tapir y, claro, el zorrillo... Trabajaremos describiendo los personajes y realizando fichas de ellos; buscaremos información sobre otros seres vivos y distinguiremos entre textos informativos y literarios. Además, votaremos por nuestro animal favorito para escribir e investigar más sobre él.

A lo largo del viaje realizaremos diversas conexiones hacia la asignatura de *Lengua materna. Español*. Tomaremos los ámbitos de *estudio y literatura*, a través del desarrollo de las prácticas sociales de *lectura de narraciones de diversos subgéneros, comprensión de textos para adquirir nuevos conocimientos e intercambio escrito de nuevos conocimientos*.

Pase de abordar		Pase de abordar	
Zorrillo el último			
AUTORA	ILUSTRADOR		ZORRILLO EL ÚLTIMO ROXANA ERDMANN MÉXICO PP 96 CONOCIMIENTO D5 P10
Roxana Erdmann	Enrique Martínez		
PAÍS	PÁGINAS		
México	96		
ESPACIO	DÍAS	PARADAS	
Conocimiento	5	10	MODELO EDUCATIVO

Con gran riqueza descriptiva, la autora ofrece un bestiario en el que describe las características, gustos y disgustos de algunos animales que habitan en la tierra, el agua o el aire. Por orden alfabético aparecen, entre otros, buitres, hipopótamos, murciélagos y otros animales menos conocidos.

Seguramente con este libro nos asombraremos del equilibrio y la sabiduría de la naturaleza, así como de la diversidad del mundo animal.

Roxana Erdmann (México) es escritora y profesora. Ha trabajado en diferentes diarios de México como responsable de publicaciones infantiles. Ha recibido becas y premios por su obra. Ahora nos acompaña con su libro *Zorrillo el último*.

Enrique Martínez (México) es pintor, diseñador gráfico e ilustrador. Ha trabajado para diferentes editoriales y su obra ha sido exhibida internacionalmente.

DIA 1

HABILIDAD LECTORA:
Reflexión sobre la forma del texto

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Compara los personajes de diversos cuentos e identifica rasgos y situaciones recurrentes de algunos personajes típicos.

PARADA:
LOQUEVEO

ACTIVIDADES:
PASEAR Y CONTEMPLAR

ATRACCIONES:
VISTA PANORÁMICA



A. Iniciamos

1. Inicie le viaje.

En el pizarrón, dibuje un cuadro como este:

"A"	"B"	"C"	"D"	"E"	"F"	"G"

Explique a sus estudiantes que tendrán que pensar en animales que inicien con las letras marcadas.

2. Al terminar el ejercicio, impulse la reflexión sobre la diversidad de animales que existen en nuestro planeta.

TIP
DE VIAJE

Puede extender los casilleros por todo el abecedario y realizar la actividad a manera de juego "Basta".

PARADA: LOQUEDESCUBRO

ACTIVIDADES:
ASOMARSE Y DESCUBRIR

ATRACCIONES:
REUNIÓN INICIAL



B. Ampliamos

3. Escriba el nombre de todos los animales que aparecen en el libro *Zorrillo al último*.

Ardilla	Cebra	Jirafa	Musaraña	Tlacuache
Armadillo	Flamenco	Lechuza	Nutria	Topo
Buitre	Hipopótamo	Manatí	Orangután	Zorrillo
Camaleón	Iguana	Mapache	Puercoespín	
Camello	Jaguar	Murciélagos	Rinoceronte	

Distribuya un animal por alumno o por pareja. Cada quien tendrá que realizar un dibujo de dicho animal.

4. Solicite a sus estudiantes que compartan su trabajo y pregunte:

- ¿Conocen alguna historia en la que aparezca este animal?
- ¿Cómo es representando en esa historia/película?
- ¿Por qué será que lo representaron de esa manera?

C. Focalizamos

5. Seleccione tres de los animales de lista. También se puede hacer una rifa y sacar al azar los tres seres vivos. Lea los fragmentos del libro correspondientes a dichos animales.

6. Cuestione sobre lo leído:

- ¿Qué clase de textos pudimos escuchar?
- ¿Fueron poemas o cuentos?, ¿cómo lo saben?
- ¿Los textos se relacionan entre sí?, ¿de qué manera?
- ¿En qué ayudan las ilustraciones de un libro?

7. Vuelva al sorteo de los animales. Pida a sus estudiantes que en casa lean los apartados correspondientes a los animales sorteados.

DIA 2

HABILIDAD LECTORA:
Elaboración de interpretaciones

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Describe los personajes de un cuento; tiene en cuenta sus características sociales, sus intenciones y forma de ser para explicar o anticipar sus acciones.

PARADA:
LOQUECREO

ACTIVIDADES:
PENSAR Y PREDECIR

ATRACCIONES:
LUGARES POSIBLES

3

A. Iniciamos

1. Recupere lo leído la sesión anterior y en casa. Cuestione:

- ¿Sobre qué animales leímos la sesión anterior?
- ¿Qué descubrieron sobre los animales que leyeron en casa?
- ¿Todo era real o la autora inventaría cosas?, ¿cómo lo saben?
- ¿Se puede combinar invención con la realidad?, ¿cuál es el resultado?
- ¿Qué creen que pretende la autora con estos textos?

PARADA: LOQUELEO

ACTIVIDADES:
LEER Y DISFRUTAR

ATRACCIONES:
PAISAJES DE LETRAS

4

B. Ampliamos

2. Seleccione por sorteo tres de los animales faltantes. Lea en voz alta los textos seleccionados. Puede leer uno usted y solicitar a sus estudiantes que le apoyen en la lectura de los siguientes dos textos.

3. Cuestione sobre lo leído:

- ¿Qué tienen en común estos animales?, ¿en qué se diferencian?
- ¿En qué se parecen sus historias?
- ¿Qué elementos reales hay en sus historias?, ¿qué elementos ficticios hay en sus historias?

C. Focalizamos

4. En el pizarrón, dibuje el siguiente cuadro:

Animal:	
Tipo de animal:	
Descripción:	
Historia:	
Particularidad:	

Pida a sus estudiantes que copien esta ficha en su cuaderno. Explique que en parejas deberán contestar con base en uno de los animales sobre los que se leyó.

5. Permita que algunos compartan la información incluida en sus cuadros.

TIP DE VIAJE Permita que consulten sus ejemplares del libro. Si le es posible, motive a que busquen información en otras fuentes. Retome esta actividad en las sesiones por venir.

6. Vuelva al sorteo de los animales. Pida a sus estudiantes que en casa lean los apartados correspondientes a los animales sorteados.

7. Como segunda tarea, pida a sus estudiantes traer a clase artículos, revistas, diccionarios, tomos de enciclopedia, etc., sobre animales.

PARADA:
LOQUECOMPRENDOACTIVIDADES:
COMPROBAR Y GANARATRACCIONES:
PASEO ENTRE LÍNEAS

5

A. Iniciamos

1. Recupere lo leído la sesión anterior y en casa:

- ¿Sobre cuáles animales hemos leído hasta ahora?
- ¿Qué aprendimos sobre los textos de los animales?
- Si les pidieran doblar la voz de un personaje animal, ¿cuál les gustaría hacer?, ¿por qué?

B. Ampliamos

2. Seleccione por sorteo tres de los animales faltantes. Lea en voz alta los textos seleccionados.

3. Cuestione sobre lo leído:

- ¿Qué hacen los personajes en esta sección de la historia?
- ¿Notaron alguna palabra desconocida?
- ¿Las historias son divertidas, informativas o aburridas?

TIP
DE VIAJE

Pida a sus estudiantes que le apoyen con la lectura de algunos apartados, para ello solicite que hagan la “voz” de un animal, como si se tratara de un doblaje caricaturesco. Así la lectura será más dinámica y divertida.

PARADA: LOQUECONOZCO

ACTIVIDADES:
CONOCER E INTERPRETARATRACCIONES:
LUGARES QUE RECUERDO

6

C. Focalizamos

4. Organice al grupo en equipos de tres o cuatro integrantes. Solicite a sus estudiantes que saquen los recursos de información traídos de casa (sobre animales).

Escriba una serie de preguntas en el pizarrón. Explique que deberán responder utilizando el material reunido.

- ¿Qué clase de textos hemos traído de casa?
- ¿En qué se parecen los textos que trajimos al libro de Zorrillo el último?
- ¿Qué características tienen los textos informativos?
- ¿Qué características tienen los textos narrativos?
- ¿Cómo describirían el tipo de texto que es Zorrillo el último?

5. Al terminar el trabajo en equipo, pida la participación de un voluntario por grupo. Solicite que comparta lo discutido en su equipo.

6. De manera individual, sus estudiantes seleccionarán algún animal que no esté en la lista del libro. Explique que cada quien deberá preparar una breve ficha sobre el animal seleccionado. Permita que sus algunos compartan su información. Los demás podrán ir la compartiendo en días posteriores.

7. Vuelva al sorteo de los animales.

Pida a sus estudiantes que en casa lean los apartados correspondientes a los animales sorteados.

DIA 4

HABILIDAD LECTORA:
Reflexión sobre el contenido

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Reflexiona sobre la forma sonora y gráfica de las palabras; analiza su significado y enriquece su léxico.

PARADA:
LOQUECOMPARTO

ACTIVIDADES:
COMPARTIR Y ESCUCHAR

ATRACCIONES:
PUNTO DE ENCUENTRO



A. Iniciamos

1. Recupere lo leído la sesión anterior y en casa.

Pregunte:

- ¿Qué leímos en la sesión anterior?
- ¿Qué leímos en casa?
- ¿Qué aprendimos sobre los textos de los animales leídos?

B. Ampliamos

2. Seleccione por sorteo tres de los animales faltantes. Lea en voz alta los textos seleccionados.

Cuestione a sus estudiantes sobre lo leído:

- ¿Cuáles animales conocimos en esta sesión?
- ¿Cuál fue el más divertido, extraño, sorprendente, etc.?
- ¿Qué es lo que quiso decirnos la autora

PARADA: LOQUEPRODUZCO

ACTIVIDADES:
IMAGINAR Y PRODUCIR

ATRACCIONES:
DIARIO DE VIAJE



C. Focalizamos

3. Dibuje en el pizarrón la siguiente clasificación de palabras:

Palabras divertidas	Palabras raras	Palabras cortas	Palabras suaves
Palabras de cuatro letras	Palabras de cinco letras	Palabras rasposas	Palabras frías

Explique a sus estudiantes qué tipo de palabras pueden ser clasificadas en los casilleros.

Escriba algunos ejemplos.

- Organice al grupo en parejas. Cada pareja tendrá que regresar a los textos leídos y seleccionar palabras para llenar los casilleros.
- Al terminar la selección de palabras, tendrán el vocabulario para idear su propio texto. Dicho texto puede ser poético.



Apoye durante la redacción de las historias. Asegúrese de enfatizar en una o dos cuestiones ortográficas, más puede ser muy abrumador y sus estudiantes no lograrán interioriza las convencionalidades señaladas.

- Vuelva al sorteo de los animales. Pida a sus estudiantes que en casa lean los apartados correspondientes a los animales sorteados.
- Solicite a sus estudiantes que compartan su experiencia en su **DIARIO DE VIAJE**.

DIA 5

HABILIDAD LECTORA:
Reflexión global del texto

CONEXIÓN CON APRENDIZAJES CLAVE: Selecciona cuál es el mejor portador textual para compartir su texto (folleto, cartel, periódico escolar, etcétera), de acuerdo con el propósito comunicativo.

PARADA:
LOQUEVALORO

ACTIVIDADES:
REFLEXIONAR Y EVALUAR

ATRACCIONES:
ASÍ LO VIVÍ

9

A. Iniciamos

1. Recupere lo leído la sesión anterior y en casa. Pregunte:
 - ¿Qué aprendimos sobre los textos de los animales leídos?
 - ¿Cuál de esos textos nos gusto más?
 - ¿Cuál nos gustó menos?, ¿por qué?

B. Ampliamos

2. Seleccione por sorteo los animales faltantes. Lea en voz alta los textos seleccionados.
3. Cuestione a sus estudiantes sobre lo leído:
 - ¿Cuál fue el animal más divertido de todo el libro?
 - ¿Cuál fue el animal más interesante?
 - ¿Cuál fue el animal más aburrido?
 - ¿De cuál animal les gustaría seguir hablando?

PARADA: LOQUEMETOCA

ACTIVIDADES:
PROPONER Y ACTUAR

ATRACCIONES:
VIAJE AL MÁS ALLÁ

10

C. Focalizamos

4. Organice una votación grupal para seleccionar al animal del que se seguirá hablando. Escriba en el pizarrón diversos portadores de texto:
 - cuento
 - cartel
 - historieta
 - folleto, etc.
5. Organice a sus estudiantes en equipos de tres o cuatro integrantes. Asigne a cada equipo un portador de texto. Explique que deberán elaborar el texto con la información obtenida del animal más votado. Al terminar, cada equipo expondrá sus trabajos.

TIP DE VIAJE Lleve a clase ejemplos de distintos portadores textuales para que sus estudiantes los exploren e incluyan sus características en su trabajo

6. Promueva la toma de conciencia sobre el cuidado de los seres vivos. Utilicen los materiales producidos para iniciar una campaña de conocimiento y respeto a los animales.
7. Entre todos construyan una conclusión grupal sobre el libro *Zorrillo el último*.
8. Pida a sus estudiantes que incluyan su valoración del libro en su **PASAPORTE DE VIAJE**. No se olvide de firmar o sellar el pasaporte de cada uno de sus estudiantes, con esto sabremos que estamos listos para el siguiente destino.