

GUÍA DE TALLERES 3

Calor de hogar

Los primeros años

Lecturas fantásticas

FUNDACIÓN SECRETOS PARA CONTAR

Directora General: Tita Maya

Presidenta Consejo de Administración: Lina Mejía C

Directora administrativa: Isabel Cristina Castellanos A

Directora instalación: Natalia Olano V

Coordinación de Talleres: Sebastián Castro P. – Javier Burgos M.

Talleristas: Javier Burgos M, Juan David Londoño V, Sebastián Castro P,

Sebastián Muñoz R, Daniel Úsuga M, Ángela María Higuera G, Diego León Franco G

GUÍA DE TALLERES 3

Edición: Lina Mejía C – Tita Maya. Fundación Secretos para contar

Dirección pedagógica: Tita Maya

Textos: Ángela María Higuera G, Daniel Álvarez B, Javier Burgos M,

Juan David Londoño V, Sebastián Castro P

Diseño gráfico y montaje: Carolina Bernal Camargo

Corrección de estilo: Ángela María Higuera

Corrección gramatical: Ángela María Higuera

Primera edición: 8.000 ejemplares, julio 2009

Secretos para contar ISBN 978-958-33-8473-8

Impreso en Colombia por Multigráficas S.A.

® Todos los derechos reservados

FUNDACIÓN SECRETOS PARA CONTAR

fundasecretos@une.net.co / www.secretosparacontar.org

Teléfono 57 (4) 266 41 63

Medellín – Colombia

Agradecemos a las entidades, fundaciones y personas que de una u otra manera han ayudado a la realización de este proyecto.

Material educativo de distribución gratuita, no tiene valor comercial

Introducción general

Para todos aquellos que creen en el valor de la enseñanza.

Las nueva guía de talleres de Secretos para contar llega a ustedes con el fin de brindarles una herramienta más para enseñar, promover el amor por la lectura y la pasión por aprender. También esperamos con ello, contribuir al mejoramiento de las condiciones físicas del entorno natural de los habitantes del campo y el cuidado del medioambiente.

Las fichas propuestas en esta guía, se basan en los libros Calor de hogar, Los primeros años y Lecturas fantásticas. Cada uno de los libros, corresponde a un capítulo de la guía.

El primer capítulo, se basa en el libro Calor de hogar. Un texto donde podemos aprender más sobre nuestras viviendas y su cuidado, sobre el lugar que habitamos y que nos permite compartir, nos da tranquilidad y energía para vivir. En este primer capítulo, usted encontrará algunas fichas que pretenden generar reflexión en torno a nuestras casas, al entorno que las rodea y a su cuidado. Los invitamos a apropiarse del espacio que habitan y a mejorarlo con sencillez, creatividad y cariño.

El segundo capítulo, hace referencia a Los primeros años. Un libro donde tendremos la oportunidad de recordar quiénes fuimos en la niñez, y cómo debemos cuidar de los niños en esta etapa inicial y fundamental para el resto de sus vidas. En las fichas de este capítulo, los estudiantes podrán reflexionar en torno a temas como la gestación, el crecimiento y desarrollo del ser humano, la familia y sus estructuras, la infancia y el juego, la salud y la buena alimentación.

El tercer y último capítulo se basa en el libro Lecturas fantásticas. Un texto donde nos enfrentamos al mundo de la fantasía y la creación. Es una oportunidad para imaginar, aprender sobre el arte, inventar historias, interpretar imágenes y para sentir. Con estas fichas, la fantasía y la creatividad trabajan de la mano de la escritura y de la libertad para inventar y soñar.

Esperamos que esta guía sea una inspiración para trabajar en la escuela. Si bien proponemos actividades y pasos para desarrollarlas, son ustedes, maestros, quienes con compromiso y cariño hacia los niños, tendrán la oportunidad de proponer las actividades que más se ajusten a sus necesidades.

Lo invitamos a apropiarse de este material y a darle vida.

Índice

Calor de hogar

La casa y la tierra que habitamos	8
Manejo de la guía	9
Ficha 1. Las cinco pieles	10
Ficha 2. Constructores en la naturaleza	12
Ficha 3. Historia del habitar	14
Ficha 4. Los espacios que conforman la vivienda y su distribución.....	16
Ficha 5. Las medidas en el hogar y en nuestro cuerpo	18
Ficha 6. Los materiales en la construcción	20
Ficha 7. Estructuras y cimientos en la construcción	22
Ficha 8. El medioambiente	24

Los primeros años

Queremos niñas y niños felices	28
Manejo de la guía	29
Ficha 1. La familia	30
Ficha 2. La gestación	32
Ficha 3. La infancia	34
Ficha 4. Crecimiento y desarrollo	36
Ficha 5. Los nutrientes	38
Ficha 6. Grupos de alimentos	40
Ficha 7. Alimento base	42
Ficha 8. Los dientes.....	44

Lecturas fantásticas

El mundo de lo fantástico	48
Manejo de la guía	49
Aspectos generales de la literatura fantástica	50
Ficha 1. La importancia de contar y escuchar historias	51
Ficha 2. La verosimilitud: fantasía versus realidad	52
Ficha 3. La imaginación, la creatividad y el sueño	53
Definición de la literatura fantástica y su tipología	54
Ficha 4. Literatura fantástica: La Fábula	55
Ficha 5. Literatura fantástica: La Épica Fantástica	56
Ficha 6. Literatura fantástica: La Ciencia Ficción	57
Ficha 7. Literatura fantástica: La literatura de lo sobrenatural y lo absurdo	58
Temas más comunes de la literatura fantástica	59
Ficha 8. La magia y los poderes	60
Ficha 9. La Muerte y los fantasmas	61
Ficha 10. Los viajes en el tiempo y al espacio	62
Ficha 11. Los inventos	63
Ficha 12. La vida en otros mundos	64
Ficha 13. Los sueños	65
Ficha 14. Los objetos cobran vida	66
Anexos	67
Las imágenes fantásticas	71
Ficha 1. ¿Qué ves? Diferentes puntos de vista	72
Ficha 2. Figuras imposibles	73
Ficha 3. Surrealismo	74
Ficha 4. Transformaciones y teselaciones	75
Ficha 5. Ilusiones ópticas	76
Ficha 6. Perspectiva	77
Ficha 7. Imágenes en tercera dimensión	78
Ejercicios visuales	79

La lluvia

*Caen las gotitas de lluvia
muy rápidas desde el cielo,*

*Se me moja la cabeza
de esa agua tan fresquita
que moja también el suelo.*

*El cielo está un poco triste
pero a mí me gusta así...*

*Me pongo las botas de agua
y chapoteo en los charcos
y a veces mis pantalones
se manchan todos de barro.*

María A. Domínguez

La hoggar

Calor de hogar



Ca

Calor de hogar

La casa y la tierra que habitamos

El ser humano a lo largo del tiempo, ha buscado la manera de construir sus viviendas adaptándose al clima y al entorno que lo rodea. Por eso, podemos encontrar tantas y tan variadas formas de vivienda en el mundo, donde se reflejan las culturas y costumbres de sus habitantes. El libro Calor de Hogar, comprende la casa rural colombiana, como un lugar creativo, cálido y bello y busca generar una reflexión sencilla, pero a la vez profunda y práctica, sobre lo que es la casa como hogar para la familia, y mostrar su influencia en la calidad de vida de las personas.

La guía que encuentra a continuación, es un apoyo a la lectura del libro Calor de hogar. Una propuesta para pensar nuestro entorno, nuestras relaciones con la familia y vecinos, con el planeta y en especial, con ese espacio que diario frecuentamos, que es nuestra casa. La casa, más que un lugar para dormir o vivir, es un refugio, un lugar donde crecemos y aprendemos de la vida, las costumbres y formas de comportamiento con los demás.

A continuación encontrará algunos talleres creativos, que tienen como propósito proporcionar a los estudiantes actividades prácticas que permitan reflexionar en torno a la importancia de la vivienda –el lugar donde habitamos- en nuestras vidas.

Para generar la reflexión sobre los espacios que habitamos y la necesidad que tenemos de cuidarlos y prestarles atención, proponemos actividades alrededor de diversos temas relacionados como: la metáfora entre nuestro cuerpo y el hogar, la historia del habitar, las casas de algunos animales, los espacios que conforman la vivienda y su distribución, las medidas óptimas de los espacios en el hogar, los tipos de materiales, las estructuras y cimientos en la construcción, y el medio ambiente como entorno que nos permite vivir y que debemos cuidar y valorar.

¡Esperamos que en sus manos, esta guía crezca con sus ideas y se haga viva!

Manejo de la guía

A continuación, encontrará 8 fichas a desarrollar.

Cada ficha está planteada desde su estructura de manera similar. La conforma el título de la ficha, las páginas para leer del libro Calor de hogar, ¿qué aprenderemos?, ¿qué crees tú?, las actividades para desarrollar y por último, el Sabías que...

¿Qué aprenderemos?

Esta pregunta le permite al profesor introducir el objetivo de la ficha y, a su vez, entender con claridad lo que al final de las actividades deben haber comprendido los estudiantes, es decir, lo que se espera que el proceso aporte a cada uno.

¿Qué crees tú?

Con esta interrogación se busca que los estudiantes realicen las primeras reflexiones sobre su conocimiento acerca del tema. La idea es realizar las preguntas antes de comenzar las actividades, con el fin de aclarar, reafirmar y profundizar en los conceptos.

Actividades

Se presentan varias propuestas de actividades para realizar ejercicios diferentes sobre cada asunto. Estos nos llevarán a reflexionar y así construir un acercamiento propio y acertado sobre el tema. Es deber del profesor, planear con qué frecuencia y duración planteará las actividades, y si es el caso, agregar algunas más.

Sabías que...

Proponemos finalizar la sesión leyendo este aparte, para profundizar y ampliar los conceptos y temáticas vistas.

Las fichas 1 y 2 de este capítulo, son introductorias y generales, por lo tanto, sirven para todos los temas y se pueden usar siempre.

¿Qué aprenderemos?

- Que los seres humanos tenemos cinco “pieles” que hacen parte de nuestra vida y nos definen. Éstas son: la piel, la ropa, la casa, el entorno social/la identidad y el planeta Tierra con el universo.
- Que al igual que nos preocupamos por el aseo de nuestro cuerpo, por vestir adecuadamente y según nuestros gustos, etc. También debemos preocuparnos por nuestro hogar, por el medio que nos rodea, nuestros amigos, vecinos y demás personas, y más aun, por la tierra que nos permite la vida y el universo que tanto nos inquieta.
- Que el trabajo en equipo siempre es más efectivo, económico, sencillo y enriquecedor.

¿Qué crees tú?

- ¿Sabes cuál es el órgano más grande de nuestro cuerpo? ¿Cómo podemos cuidar nuestra piel?
- ¿Para qué sirve la ropa? ¿Por qué nos vestimos de distintas maneras?
- ¿En qué se parece y se diferencia tu casa con las de los vecinos? ¿De qué color te gustaría pintar las paredes de tu hogar y por qué? ¿Al mirar una casa podríamos adivinar cómo es la gente que vive en ella?
- ¿Es posible vivir solo, sin la compañía de los amigos, vecinos o demás personas? Imagínate una orquesta o un partido de fútbol con un solo integrante, ¿cómo funcionaría?
- ¿Cuando se tiran basuras al agua, qué pasa con ellas, cuál es su recorrido? ¿Si fueras detective, serías capaz de seguir el rastro del tarro de aceite que se utilizó en tu cocina, o del agua que sale de tu casa?

Actividad 1. La piel

1. Reflexiona sobre lo que nos pasa con la piel en distintas situaciones: Cuando está mucho tiempo en el agua, cuando nos cortamos o nos raspamos, cuando nos suda.

2. Busca dos frutas y quítale la cáscara a una de ellas para observar lo que sucede con ambas a lo largo de un tiempo. ¿Qué cambios se perciben? ¿Cuál de las dos frutas dura más? ¿Para qué sirve la cáscara?

Actividad 2. La ropa

1. Dibuja las siguientes prendas y escribe al frente de las mismas cuál es su función: Ruana, botas, sotana, sombrero/gorra, corbata, chaqueta, falda, pantalón, pantaloneta, correa, medias, sandalias, etc.

Actividad 3. La casa

1. Lee las páginas 50 y 51 del libro Calor de hogar y piensa cuál es el color que más te gusta y qué puede significar. Reflexiona sobre la importancia que tienen los colores en las culturas, por ejemplo: las mujeres se casan de blanco, en el luto se usa el negro, etc.

2. Identifica 3 posibles combinaciones de colores para la casa, según el significado y la armonía de los colores.

Actividad 4. El entorno social y la identidad

1. Identifica los tipos de flores más comunes en tu entorno y cuál de ellas es la que más te gusta.

2. Cada estudiante llevará a la escuela la semilla de flor que más le gusta de su casa para sembrarla en un jardín común de la institución.

3. Una vez realizado el jardín con variedad de flores, los estudiantes podrán llevar a sus casas otras especies que antes no tenían.

Actividad 5. La Tierra y el Universo

1. Conversa sobre lo que hacemos con las basuras de la escuela. ¿Dónde las depositamos? ¿Qué efectos tienen en el medioambiente? ¿Nos gustaría ver la escuela con las basuras tiradas en sus alrededores?

2. Realiza en equipo con todos los estudiantes de la escuela el Hueco de basuras, representado en la página 140 del libro Calor de hogar.

★ Sabías que...

· En el mundo entero las diferentes comunidades por tradición ancestral han utilizado el trabajo comunitario con el fin de crear viviendas, caminos, fiestas, soluciones, lugares sagrados, cultivos, y acueductos entre otros. Esta forma de trabajo se denomina minga, convite o brazo cambiado. Allí los asistentes aportan sus conocimientos y mano de obra a cambio de comida o futura mano de obra para su beneficio, o simplemente para el bien común. Algunas veces cada uno aporta materiales o el dueño del trabajo los suministra.

· Algunas tribus indígenas norteamericanas llevaban su casa a todas partes y éstas eran de cuero y de madera.

· En el desierto del Sahara en el día la temperatura sube a 50 °C y en la noche baja a -5 °C

· Las cavernas fueron las primeras viviendas de los humanos, allí nuestros antepasados se protegían del clima, se ha encontrado registros de cavernas de hace más de 15000 años.

· El Feng Shui es una ciencia oriental milenaria que estudia la armonía de las construcciones acorde con su distribución, materiales, colores, espacios, etc. Está basada en la naturaleza y la armonía con la misma.

¿Qué aprenderemos?

- Que muchos seres de la naturaleza construyen su propia casa para resguardarse del medio.
- Que existen diferentes formas, técnicas y materiales empleados por los animales para hacer sus construcciones.
- Que los animales construyen sus viviendas utilizando generalmente los materiales que están más a su alcance.
- Que algunos animales se agrupan para construir sus viviendas y para vivir. Gracias a ese trabajo en equipo y organizado, logran una vivienda eficaz.
- Que los seres humanos podemos aprender de estas construcciones para construir nuestras viviendas.
- Que con el trabajo comunitario y cooperativo se puede hacer más.

¿Qué crees tú?

- ¿Todos los animales construyen sus casas?
- ¿Podríamos construir como construyen los animales o los animales podrían construir como nosotros?
- ¿Hay animales que decoren sus casas? ¿Por qué o para qué las decoran, cuál es la razón?

Actividad 1

1. ¿Cuáles animales son los constructores de tu región? Observa el proceso de construcción, los materiales y las formas que utilizan.
2. Observa la construcción de una telaraña, dibújala e intenta hacerla con hilo. ¿Qué figuras geométricas reconoces en ella?
3. ¿Qué ideas para construir una casa nos pueden dar los animales que observamos?
4. ¿En qué se parecen nuestras casas a las casas de los animales? ¿De dónde sacan los materiales?
5. Realiza un resguardo simple con los recursos de tu región de manera que te proteja de los vientos, el agua y otros factores ambientales del entorno.

Actividad 2

1. El profesor debe crear una estructura con un número determinado ya sea de palillos, pitillos, palos de paleta y cinta, plastilina o barro.
2. El grupo de estudiantes se divide en equipos de 4 o 5 personas, y a cada uno se le entregan los mismos elementos con los que está hecha la estructura del profesor.
3. Luego, un solo integrante de cada equipo debe pasar a mirar la estructura del profesor por 15 segundos e irá a su equipo para formar la misma estructura, luego de un minuto puede volver otro integrante del equipo y así sucesivamente hasta que el equipo crea tener la estructura terminada.

★ Sabías que...

- El castor es el animal constructor por excelencia. Su madriguera es una obra de alta ingeniería. Inicia construyendo un dique con una enorme pila de ramas y fango para frenar el torrente de agua y regula su nivel para que la entrada y el piso de la madriguera permanezcan secos.
- Las arañas tejedoras tropicales construyen las telarañas más grandes del mundo, con más de 2 metros de diámetro.
- Una fibra de tela de araña es más resistente que una de acero del mismo grosor.
- El cangrejo ermitaño vive en una concha de caracol abandonada y a medida que crece se muda a una más grande.
- Las abejas regulan la temperatura de las colmenas con el batido de sus alas y las termitas lo hacen a través de torres de aire.
- La ardilla terrestre ártica y el lirón, pasan más de la mitad de su vida hibernando, o sea semidormidas en su madriguera durante el invierno.
- Las hormigas tienen un agujero destinado para la entrada de alimento y materiales y otro para la salida de desechos.

¿Qué aprenderemos?

- Que así como los animales, los seres humanos desde el inicio hemos tenido la necesidad de resguardarnos.
- Que al principio los humanos hacíamos construcciones sólo para vivir, con el paso del tiempo aparecieron otro tipo de construcciones como: iglesias, hospitales, escuelas, centros de negocios, parques, etc.
- Que a través de la creatividad y de la inteligencia humana, podemos transformar y aprovechar la naturaleza para protegernos de ella misma y poder sentir el bienestar que nos proporciona una buena vivienda.
- Que el clima determina la forma de construir las viviendas y por qué.
- Que en cada lugar de la naturaleza encontramos materiales adecuados para hacer nuestra vivienda.

¿Qué crees tú?

- ¿Por qué no vivimos al aire libre como algunos animales?
- ¿Cómo eran las primeras casas?
- ¿Cómo se crearon las ciudades, los poblados y las veredas de tu región?
- ¿Por qué existen los edificios?

Actividad 1

1. Conformar grupos o equipos de 6 a 8 personas cada uno y a cada grupo asignarle un lugar del ecosistema con características especiales como: el clima —frío, templado, cálido, nevado—, la localización —peñasco, río, bosque, desierto, mar, montaña—, la topografía —Inclinado, abismo, plano, zona pantanosa—, etc.

2. Piensa y soluciona de acuerdo a las características del ambiente asignado la construcción de una vivienda, teniendo en cuenta los materiales que se encuentran en la zona y las dificultades de la misma.

4. Comparte los trabajos en grupo y analiza con todos, las soluciones encontradas para elaborar las viviendas.

Actividad 2

1. Pregúntale a los abuelos o personas mayores cómo se construía antes, cuáles eran los materiales que se utilizaban en la región para construir las casas y cómo se han modificado en el tiempo.

2. ¿A qué se deben los cambios en la construcción? ¿Qué extrañan los abuelos y por qué?

Actividad 3

1. Indaga sobre la historia de tu municipio, ¿cómo se creó? ¿Cómo se construyó la escuela? ¿A qué se debe el nombre que le asignaron a tu municipio?

Actividad 4

1. Imagina y consulta cómo eran las casas más primitivas en diferentes culturas, por ejemplo los iglúes, cavernas, chozas, malocas, etc.

Actividad 5

1. Busca información sobre las grandes construcciones del mundo —La Gran muralla china, las Pirámides de Egipto, El Coliseo Romano, el Castillo de San Felipe en Cartagena, etc.— Puedes complementar con la lectura del libro Historias y lugares de la colección Secretos para contar, desde la página 82 hasta la 89.

★ Sabías que...

· El rascacielos más alto del mundo tiene 158 pisos de altura y se encuentra en los Emiratos Árabes.

· Las Malocas son grandes casas en medio de las selvas de América del sur, donde habita una gran familia con abuelos, tíos, primos, hermanos. Se construye con una forma inspirada en la mujer y significa madre gestante.

· Los Hutong, casas típicas de Beijing en China, se construyen alrededor de un patio comunitario.

· En Tailandia muchas de las casas flotan sobre el agua y son casas barco en donde además tienen su sitio de trabajo: el mercado de frutas y alimentos.

· Los iglúes son casas hechas con bloques de hielo, allí la casa tiene un solo espacio circular donde se duerme y se cocinan los alimentos, así podrán conservar el poco calor que se puede lograr en este frío lugar.

· En zonas cercanas a un río o mar, las construcciones son lacustres, esto quiere decir que están hechas sobre pilares clavados en el agua y muchas veces el desplazamiento es en canoas.

¿Qué aprenderemos?

- Que la vivienda está compuesta por ciertos espacios básicos, como el corredor, la cocina, las alcobas, los baños, etc.
- Que los espacios que conforman una vivienda están relacionados con nuestras necesidades, y su distribución en la casa depende de las actividades que realizamos en ellos.
- Que una casa limpia y bien distribuida nos proporciona mejor calidad de vida.

¿Qué crees tú?

- ¿Cuál es el espacio más importante de la vivienda?
- ¿En qué parte de la casa pasas más tiempo? ¿Cuál es el lugar de la casa que más te gusta y por qué?
- ¿En cuáles espacios de la vivienda es indispensable la buena ventilación?
- ¿Por qué nos gusta que nuestra casa esté linda y limpia?

Actividad 1

1. Dibuja el plano de tu casa, con todos los espacios que recuerdes. ¿Cuáles de esos espacios cambiarías de lugar o mejorarías en tu casa? ¿Qué espacios crees que hacen falta en tu casa?
2. Observa los planos propuestos del libro *Calor de hogar* en las páginas 155 a la 163 y compáralos con los realizados.

Actividad 2

1. Observa las imágenes ubicadas al inicio de cada capítulo del libro *Calor de hogar*: El corredor, la cocina, la alcoba, el baño y el solar.
2. ¿Cuál de esos espacios te gustaría decorar más en tu casa? ¿Encontraste alguna idea sencilla para decorarlo? Comenta tus observaciones.
3. Identifica en las páginas 108 y 109 del libro, las diferencias entre los tres baños y cuál de ellos se amolda mejor a las necesidades de tu casa y por qué.

Actividad 3

1. Cada espacio de la vivienda corresponde a una necesidad humana, identifica en tu casa cada espacio a qué necesidad humana corresponde.
2. Realiza una lista de actividades que hagas en tu casa y asígnale a cada actividad un espacio. Ejemplo: dormir – alcoba...

Actividad 4

1. Realiza con los alumnos el ejercicio de cambiar de lugar algunos objetos del salón con el fin de mejorar el espacio, la comodidad.
2. Luego de haber realizado el cambio en la disposición de los objetos, observa si hay cambios en el comportamiento o estado de ánimo de los estudiantes.

Actividad 5

1. A manera de juego con un compañero, uno debe nombrar alguna actividad y el otro debe contestar lo más rápido posible el lugar al que dicha actividad corresponde. Quien más aciertos tenga, gana.

★ Sabías que...

- La arquitectura y la construcción son unas de las primeras artes y oficios practicados por los seres humanos.
- Para las civilizaciones antiguas de Egipto, Grecia y Roma, el baño no sólo estaba dispuesto para el aseo personal, sino que tenía un simbolismo religioso, relacionado también con el placer, la ostentación de la riqueza —grandes palacios, oro y marfiles—, y también con la utilización de aceites y esencias aromáticas.
- Los romanos acudían a imponentes baños públicos construidos por ellos mismos. Eran verdaderos palacios donde podían bañarse hasta 2.500 personas.
- Los jardines de Babilonia, una de las siete maravillas del mundo antiguo, se construyeron formando terrazas escalonadas, donde se colocó la tierra necesaria y se empezó a plantar árboles, arbustos, plantas con flores, etc. Además, se diseñó y construyó maquinaria de riego: una noria, que servía de transporte para el agua desde las zonas de pozos hasta las de riego.

¿Qué aprenderemos?

- Que las medidas de las casas y los objetos se han diseñado en concordancia a las medidas de nuestro cuerpo.
- Que con nuestro cuerpo podemos medir las cosas que nos rodean.
- Que podemos solucionar problemas de medidas y formas con ejercicios geométricos sencillos.

¿Qué crees tú?

- ¿Podrías construir una casa sin un metro? ¿Cómo lo harías?
- ¿Por qué existen las unidades de medidas?
- ¿Crees que hay una medida específica para el ancho de las puertas, o para medir la altura de una ventana? ¿En qué otros casos puede ocurrir algo similar?
- ¿Qué pasaría si los techos de nuestras casas fueran más bajos? ¿te gustaría dormir en una cama donde no caben tus piernas?

Actividad 1

1. Con nuestro cuerpo podemos tomar medidas de distancias y alturas. Utiliza tus brazos, pies, dedos, pasos, cuartas, para medir objetos o distancias de tu entorno.
2. Compara con tus compañeros según la parte del cuerpo que cada uno escogió, a cuánto equivale un mismo objeto. Por ejemplo cuántas manos miden una puerta, cuantos pasos, cuántos pies, etc....

Actividad 2

1. Mide anchos y largos de diferentes puertas y ventanas, corredores y espacios.
2. Compara las medidas y trata de pensar cuáles serían las medidas ideales de estos objetos y espacios.
3. Analiza las medidas propuestas en el libro Calor de hogar de las páginas 43, 65, 93, 108 y de la 155 a la 163.

Actividad 3

1. Mide las alturas de diferentes mesas y mesones, bancas y sillas.
2. Estudia las medidas propuestas en el libro Calor de hogar de las páginas 53, 65. ¿Estás de acuerdo con las medidas sugeridas? ¿Se parecen a las medidas que obtuviste en el paso 1?

Actividad 4

1. Si no tuvieras una regla o un metro, ¿cómo podrías tomar las medidas de tu salón de clase?
2. Intenta tomar las medidas de tu salón de clase de maneras diferentes donde no uses el metro o la regla. Recuerda que puedes hacerlo con partes de tu cuerpo, como los pasos, las cuartas, etc. o con elementos del salón como el número de baldosas por ejemplo.

★ Sabías que...

- El estudio de las medidas en relación con el cuerpo humano, se llama antropometría.
- Leonardo da Vinci, un hombre que vivió entre 1452 a 1519, fue un gran genio para la humanidad. A parte de haber sido escultor, pintor, inventor, arquitecto, músico, ingeniero y humanista, realizó grandes obras y descubrimientos en el tema de la antropometría, estudió muy a fondo el cuerpo humano y sus medidas. La ilustración que verás a continuación, se denomina "El hombre vitruviano" y es un estudio de da Vinci sobre las medidas y proporciones del cuerpo humano en relación con la geometría.
- La ergonomía estudia principalmente los objetos en relación con nuestro cuerpo, para proporcionarnos comodidad.

¿Qué aprenderemos?

- Que la construcción es un arte que se ha desarrollado a través de toda la historia de la humanidad.
- Que hay recursos en la naturaleza que se pueden usar como materiales para construir nuestra vivienda y hay otros que nos proporcionan bienestar.
- Que existen diversos materiales con los que podemos construir una vivienda.
- Que es necesario contar con los recursos naturales cercanos a nuestro hogar.

¿Qué crees tú?

- ¿Qué recursos naturales son importantes y se deben tener cerca de la vivienda para reparaciones y construcciones?
- ¿Qué recursos de tu región te servirían para construir tu casa?
- ¿Con cuáles materiales están hechas las casas y escuelas de tu región?

Actividad 1

1. Pon al sol una piedra, un ladrillo, una teja de barro, una estera, un tronco de madera y un pedazo de metal.
2. Después de un rato identifica: ¿Cuáles se calientan más? ¿Cuáles se enfrían más rápido al quitarlos del sol? ¿Cuáles conservan más la temperatura?
3. Analiza con el grupo cuáles materiales cumplen mejor la función de protegernos del ambiente externo. ¿Con cuál de ellos construirías el techo o las paredes de tu casa?

Actividad 2

1. Lee y analiza en las páginas 146 a 148 del libro Calor de hogar, las bondades y beneficios de la guadua.
2. Comenta con tus compañeros y elije en grupo un objeto útil para construir con guadua.

Actividad 3

1. Identifica las necesidades básicas de tu escuela, en relación con los utensilios, muebles, mejoras o arreglos requeridos, etc.
2. Busca en el libro Calor de hogar, las ideas que sirvan para reparar, construir o decorar.
3. Únete con tus compañeros para planear cómo conseguir los materiales requeridos y poder llevar a cabo una idea común sobre la mejora de la escuela.

Actividad 4

1. Busca un nido de pájaro que sea fácil de observar durante algunos días.
2. Observa los cambios diarios que notes en él y escríbelos en una libreta.
3. Dibuja en tu libreta los materiales que utiliza el pájaro para la construcción del nido.
4. Finalmente reflexiona sobre la elaboración de esta vivienda y el tiempo que llevó elaborarlo. Recuerda llenarte de paciencia y de espíritu investigador para realizar esta actividad.

★ Sabías que...

- La tapia y el bareque son técnicas de construcción muy antiguas, utilizadas en casi todo el planeta. Quienes practican esta técnica, aprovechan los materiales que hay en el sitio, principalmente la tierra, la madera, la guadua y la boñiga de animales rumiantes como la vaca y el caballo.
- En muchos lugares de Colombia aún se conservan construcciones en tapia de más de 200 años. Hay lugares como Barichara en Santander donde se construye con tierra, desde mucho tiempo atrás y hoy en día los constructores son reconocidos en el mundo entero por su experiencia y calidad.
- La guadua es un pasto al igual que el maíz, el arroz, el bambú, la avena y es llamada el “acero natural” por su capacidad de sostener peso.
- Necesitamos de 15 a 20 años para cosechar la madera de un árbol de pino. Mientras que tan solo requerimos de 4 a 6 años, para cosechar y aprovechar la guadua.

¿Qué aprenderemos?

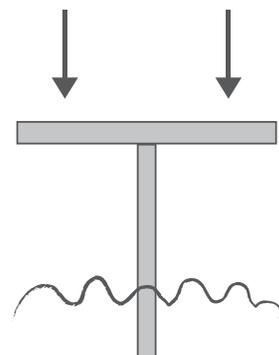
- Que nuestro cuerpo se sostiene gracias a los huesos y una hoja de un árbol mantiene su forma gracias a sus nervaduras, así como cualquier construcción necesita una estructura que la sostenga.
- Que la unión hace la fuerza. La unidad en una estructura permite que ésta sea más resistente.
- Que es importante tener buenas bases o cimientos en toda construcción para obtener firmeza y seguridad.
- Que debemos identificar los tipos de terreno que hay, para saber cómo construir en cada uno de ellos.

¿Qué crees tú?

- ¿Qué pasa con una caña ó una espiga de pasto durante y después de una gran tormenta y un gran ventarrón? ¿Qué pasa con una fuerte ceiba durante y después?
- ¿Qué pasaría con nuestro cuerpo si los huesos no estuviesen unidos por medio de articulaciones?
- ¿Por qué los seres humanos y los animales logramos sostenernos en pie?
- ¿Crees que una casa ubicada en un lugar pantanoso, debe tener los mismos cimientos que otra, ubicada en un terreno firme y seco?

Actividad 1

1. Recoge varios palos de diferentes materiales y formas, como pitillos, palos de paleta, palos de chuzo, palos de guadua, bambú o lata, etc.
2. Entierra un palo grueso en la arena y a continuación apoya uno a uno los palos recogidos, sobre la estaca enterrada. Ejerce presión a lado y lado de los palos, cómo en un mataculín.
3. Identifica hasta qué punto resiste cada uno de los palos antes de quebrarse o perder la forma. Has anotaciones de cada material y analiza cuál puede ser más resistente.



Actividad 2

1. Conformar parejas donde un compañero se ubique al frente del otro.
2. Empuja a tu compañero cada vez que intente nuevas formas de sostenerse en pie: cuando tenga los pies juntos, con los pies al ancho de sus hombros, con un pie adelante, de lado con los pies abiertos, de lado con los pies cerrados.
3. Identifica de cuál forma tienes más estabilidad y equilibrio.

Actividad 3

1. Con los materiales recogidos en la actividad anterior, diseña la manera más estable para hacer una estructura alta y firme. Imagina formas creativas y seguras al mismo tiempo.
2. Trata de hacer la estructura lo más alta que puedas, con pitillos, palitos, cinta o cabuya.
3. Realiza el mismo ejercicio, pero esta vez, trata de hacer una estructura lo más fuerte posible, que pueda resistir el mayor peso.

Actividad 4. Prueba de peso

Existen pruebas simples para saber la calidad de la tierra y poder decidir el tamaño y el tipo de bases o cimientos de la casa:

1. Sitúa una mesa de la escuela sobre el terreno que deseas estudiar.
2. Monta sobre la mesa varios bultos de cemento hasta que el peso sea tan grande que la mesa se hunda.
3. Mide cuánto se entierran las patas 12 horas después de haber puesto los bultos.
4. Divide el peso de los bultos por el área de las patas de la mesa y tendrás los kilos de resistencia del suelo.

★ Sabías que...

· En Italia existe una torre muy famosa llamada "La torre de pizza". Esta torre luego de muchos años de su construcción comenzó a inclinarse por problemas en sus cimientos. Gracias a los trabajos realizados en sus cimientos y estructura, se ha logrado mantener en pie esta obra maravillosa.

· En Colombia existe una norma sísmo resistente, debido a que recientemente el país se ha visto sometido a una serie de movimientos sísmicos que han producido víctimas humanas y daños en edificaciones. Por ello se está revisando toda la problemática de la construcción sísmo resistente y de las obligaciones y responsabilidades que al respecto tienen el Estado, los profesionales de la ingeniería, la arquitectura y la construcción, entre otros.

· La Torre Eiffel tiene una altura de 300 metros, que la convierte en el tercer monumento más alto del mundo. Cerca de doscientos obreros ensamblaron las 18.038 piezas de hierro, usando dos millones y medio de roblones. Debido a la proximidad del río y a la naturaleza del subsuelo sus cimientos tienen, en cada uno de sus cuatro apoyos, una profundidad de unos treinta metros.

¿Qué aprenderemos?

- Que debemos proteger y sentirnos parte de la naturaleza, con el uso responsable de sus recursos.
- Que todo cuanto nos rodea merece respeto y puede ser aprovechado.
- Que somos privilegiados por tener un solar en nuestras viviendas.

¿Qué crees tú?

- ¿De dónde viene el agua que llega a tu casa y hacia dónde se va?
- ¿Cómo se limpia y purifica el agua por sí sola?
- ¿Cuánta basura sale de tu casa en un solo año?
- ¿Qué pasa si cortamos todos los árboles cercanos a nuestra casa?
- ¿Qué beneficios tenemos en casa con una buena huerta?

Actividad 1. Recorrido de las aguas

1. Imagina el recorrido que hace la quebrada o río que pasa más cerca de tu casa.
2. Con la ayuda del mapa de Colombia, sigue el curso del río para ver dónde desemboca y así sucesivamente hasta llegar a los ríos más grandes de Colombia y finalmente al mar.
3. Imagina qué pasaría si ensuciáramos la quebrada que pasa por nuestras casas. ¿También llegaría al mar? ¿Qué pasa si arrojo plásticos y basuras al río o quebrada?

Actividad 2. El baño de las bolsas

1. Imagina con los ojos cerrados el baño en el que a diario te bañas.
2. Imagina que ese baño no tiene llaves de agua. En reemplazo, encontrarás una puerta y cada vez que eches una moneda de 500 saldrá una bolsa de agua con la que comenzarás a bañarte, a lavarte bien la cabeza y el cuerpo, a echarte shampoo, jabón, a enjuagarte, etc.
3. Cuenta las bolsas que gastas en un solo baño y al final has la cuenta de lo que nos valdría en dinero, un baño diario.

Actividad 3

1. Identifica cuál es el desecho que más resulta en tu vereda, como el papel, el plástico, las bolsas, el aserrín, las cáscaras, el hierro, o cualquier otro desecho.
2. Reunidos en grupos imagina qué podríamos construir con estos desechos, si serían reutilizables para hacer una pared, un techo, un piso, una prenda de vestir, un utensilio, o algún mueble para la casa o la escuela.
3. Planea dibujando e inventando cómo lo harías y si sería algo posible de realizar.

Actividad 4

1. Identifica algunas especies de árboles nativos y ubica en la escuela con la ayuda del maestro, un espacio propicio para sembrarlos. Una vez sembrados, se puede crear grupos de padrinos guardianes de los árboles que se encarguen de su cuidado y buen crecimiento.

Actividad 5

1. Ubica un espacio en la escuela para hacer una huerta.
2. Arregla el espacio y la tierra para poder realizar la huerta.
3. Siembra aquellos frutos que sean propios de tu región.
4. Recuerda mantener el cuidado constante de la huerta como regarla, limpiarla, etc.

★ Sabías que...

- Si toda el agua del planeta estuviera contenida en 100 vasos, 95 de ellos serían agua salada y sólo 5 agua dulce, y de esos 5 vasos sólo 20 gotas serían potables.
- La ONU calcula que el consumo mínimo de agua por habitante debe ser de 5 litros diarios para la bebida, 20 litros para la limpieza del medio que habita, 15 litros para la higiene personal y 10 litros para la preparación de la comida.
- En Estados Unidos, el promedio de consumo por persona es de 250 a 300 litros por día, mientras un habitante promedio de Somalia apenas obtiene nueve litros diarios.
- En las grandes ciudades, cada año resultan miles de toneladas de basura. En ciudades como Medellín se arrojan 650.000 toneladas al año.
- Existen casas construidas completamente con materiales reciclados.

Todo es ronda

*Los astros son ronda de niños
jugando la tierra a mirar...
los trigos son talles de niñas
jugando a ondular... a ondular...
Los ríos son rondas de niños
jugando a encontrarse en el mar...
las olas son rondas de niñas
jugando este mundo a abrazar...*

Gabriela Mistral

Los primeros años



Los

Los primeros años

Queremos niños y niñas felices

*“Protegedme de la sabiduría que no llora,
de la filosofía que no ríe y de la grandeza
que no se inclina ante la grandeza de los niños”*

Khalil Gibrán

Cada día es una oportunidad para compartir con los niños. En nuestras familias, escuelas, con los amigos o en la calle, vemos niños cogidos de la mano de sus padres, otros que corren, juegan y unos que lloran. Pese a que los vemos en cada lugar, muchas veces desconocemos quiénes son realmente los niños o cómo debemos relacionarnos con ellos y proporcionarles alegría y bienestar.

La guía que encuentra a continuación, se basa en el libro Los primeros años, y hace precisión en esta primera etapa de la infancia por ser fundamental en el desarrollo futuro de sus vidas. En ella, proponemos ocho fichas que brindan la oportunidad de aprender un poco más sobre la familia y sus estructuras, la gestación, la infancia y el juego, el crecimiento y desarrollo de los niños, la alimentación, entre otros temas relacionados con los primeros años.

Esperamos que con estas fichas, tanto los estudiantes como los maestros, aprendamos de manera práctica y sencilla sobre los niños y sus necesidades. Esta es una oportunidad para reflexionar sobre la infancia y el valor de la niñez.

Manejo de la guía

A continuación, encontrará 8 fichas a desarrollar.

Cada ficha está planteada desde su estructura de manera similar. La conforma el título de la ficha, las páginas para leer del libro *Los primeros años*, el ¿qué aprenderemos?, ¿qué crees tú?, las actividades para desarrollar y por último, el Sabías que...

¿Qué aprenderemos?

Esta pregunta le permite al profesor introducir el objetivo de la ficha y, a su vez, entender con claridad lo que al final de las actividades deben haber comprendido los estudiantes, es decir, lo que se espera que el proceso aporte a cada uno.

¿Qué crees tú?

Con esta interrogación se busca que los estudiantes realicen las primeras reflexiones sobre su conocimiento acerca del tema. La idea es realizar las preguntas antes de comenzar las actividades, con el fin de aclarar, reafirmar y profundizar en los conceptos.

Actividades

Se presentan varias propuestas de actividades para realizar ejercicios diferentes sobre cada asunto. Estos nos llevarán a reflexionar y así construir un acercamiento propio y acertado sobre el tema. Es deber del profesor, planear con qué frecuencia y duración planteará las actividades, y si es el caso, agregar algunas más.

Sabías que...

Proponemos finalizar la sesión leyendo este aparte, para profundizar y ampliar los conceptos y temáticas vistas.

La ficha 8 de este capítulo, invita a crear conciencia sobre la importancia del cuidado y la higiene oral, pese a que el tema no hace referencia exacta al contenido del libro. Por lo tanto, no los remitirá a una página exacta de *Los primeros años*.

¿Qué aprenderemos?

- Cómo es la estructura familiar de algunas especies del reino animal.
- Cuáles son los deberes y responsabilidades naturales de los padres en la especie humana.
- Cómo se relaciona nuestra estructura familiar, con la de algunas especies del reino animal.

¿Qué crees tú?

- ¿Todos los animales reconocen a lo largo de la vida a sus padres?
- ¿La estructura familiar de los humanos: padre, madre, hermanos, abuelos, se presenta en otras especies del reino animal?
- ¿Todos los papás de la especie humana tienen deberes y obligaciones para con sus hijos?
- ¿Crees que los padres tienen derecho a hacer todo lo que quieran con sus hijos?, ¿Cuáles son sus derechos y deberes?

Actividad 1

1. Escoge dos animales de tu parcela y dos plantas que conozcas hace mucho tiempo.
2. Ubica en los animales escogidos, quiénes fueron sus padres, abuelos y bisabuelos.
3. Observa la forma de reproducción de las plantas. Por ejemplo, observa los plátanos y notarás que al lado de la planta madre, hay una hija, una nieta y una bisnieta.
4. Realiza una cartelera donde, por medio de dibujos o un collage, expliques la historia reproductiva de los animales observados y de las plantas estudiadas.

Actividad 2

1. Con ayuda de tus padres o tíos, trata de encontrar la historia de tu familia, desde tus abuelos y bisabuelos si puedes.
2. Dibuja un árbol generacional con la información recogida. Mira el ejemplo de un árbol generacional en la página 116 del libro La casa y el campo de la colección Secretos para contar.
3. Complementa tu árbol, con un texto escrito o dibujado, donde cuentes con qué frecuencia se ven en la familia y cuáles son los recuerdos más significativos que tienes de cada uno.
4. Reflexiona sobre lo realizado: ¿Vale la pena saber cómo fue nuestra historia familiar antes de haber nacido? ¿Encuentras características de tu personalidad, parecidas a las de otro familiar? ¿La anterior actividad te ayudó a saber cómo llegaste al mundo, o cómo se conocieron tus padres?

Actividad 3

1. Lee las páginas 19, 26, 27, 28 y 29 del libro Los primeros años. ¿Cuál es el papel de los padres en la educación de sus hijos?
2. Elabora una lista con los deberes de los padres. ¿Cómo deben tratar a sus hijos? ¿Qué deben darle? ¿Cuáles son los derechos de los niños?
3. Finalmente, realiza otra lista donde estén las responsabilidades que un niño debe tener con sus padres. ¿Cómo debe tratar a su mamá, papá y hermanos? ¿Qué tareas asignadas del hogar debe realizar? ¿Cuáles cosas de su comportamiento hacen feliz a su familia?

★ Sabías que...

- Los derechos de los niños están aceptados en todo el mundo, están incluidos en la Constitución Nacional de Colombia, y en el Código de la infancia y la adolescencia.
- La Convención sobre los derechos de los niños define como “niño” o “niña” a toda persona menor de 18 años, a menos que las leyes de un determinado país reconozcan antes la mayoría de edad.
- En la época de los romanos, la adolescencia finalizaba oficialmente hacia los 30 años.
- En las culturas indígenas, son fundamentales los antepasados, abuelas, y abuelos como fuentes de sabiduría y símbolos de identidad de la población.
- Los Yukpas, son una comunidad indígena del Cesar donde cada anciano tiene una historia sagrada y sus palabras atraen espíritus.

¿Qué aprenderemos?

- Qué es la gestación.
- Cómo se da la gestación en los seres humanos.
- Los diferentes tiempos de la gestación en animales, plantas y personas.

¿Qué crees tú?

- ¿Los tiempos de gestación en todos los animales mamíferos son iguales?
- ¿El tiempo que permanece un elefante bebé en el vientre de su madre y el de un gato es igual?
- ¿Un bebé en el vientre de su madre percibe la luz, los movimientos y los sonidos que suceden afuera?

Actividad 1

1. Observa las imágenes de la página 34 y lee la página 35 de Los primeros años. ¿Qué es la gestación?
2. Pregúntale a tus padres, cómo se conocieron, cuándo naciste y cómo eras, en qué lugar, a qué hora y quién te recibió si un médico, una partera o un familiar.
3. Elabora diferentes fichas en papel, donde escribas esta información. Por ejemplo, la primera ficha relatará cómo se conocieron tus padres, la segunda ficha tendrá los datos de tu nacimiento, la tercera, describirá cómo eras cuando naciste, etc.
4. Escribe en otra ficha tu nombre y averigua con tu familia por qué te pusieron ese nombre, quién lo escogió o de dónde proviene. Consulta, de ser posible, qué significados tiene tu nombre o qué personajes históricos se llamaron igual.
5. Finalmente une tus fichas con hilo para que queden como un libro y compártelas con la fichas de los demás.

Actividad 2

1. Identifica los animales que tienes en tu parcela. Puede ser una vaca, un conejo, un pájaro en un nido, un perro o un cerdo entre otros.
2. Lee la página 23 del libro *La casa y el campo*, las páginas 81 a la 85 del libro *Planeta vivo* de la colección *Secretos para contar*. ¿Cuánto dura la gestación en una vaca, en una yegua o en los otros animales que identificaste? ¿Cuál de estos animales se demora más en dar a luz, cuál se parece más en tiempo de gestación a nosotros?
3. Observa diferentes animales en gestación y reconoce los cambios tanto en el cuerpo como en el comportamiento del animal. ¿Ocurre lo mismo con los seres humanos? Pregúntale a tu madre, abuela o tía, qué sintieron y qué cambios tuvieron durante el tiempo de gestación.

Actividad 3

1. Siembra algunas semillas y dibuja paso a paso, el proceso de germinación de las mismas.
2. Para complementar este ejercicio, te sugerimos la lectura de las páginas 57 a 61 del libro *Planeta vivo*, de la colección *Secretos para contar* donde encontrarás los diferentes tiempos de germinación en algunos árboles.
3. Observa, con el paso del tiempo, las semillas sembradas ¿cuál es su tiempo de germinación? ¿Cuál es la función que desempeña la raíz y las hojas?
4. Finalmente, comparte tus observaciones con el resto de tus compañeros, e intenta en grupo, relacionar el proceso de germinación de una planta, con el proceso de gestación de una madre.

★ Sabías que...

- Cada semilla u óvulo guarda la información de la vida futura de la planta o animal. Por esto, una semilla de arracacha sólo podrá dar arracacha. De un huevo de gallina sólo se podrá encubar un pollito y de un óvulo humano sólo se podrá gestar un niño.
- El agua está presente en todos los procesos de gestación, ya sea durante el tiempo que tarda una semilla en generar una nueva planta, un ave en incubar su polluelo, una vaca en parir su cría, o una mujer en dar a luz un bebé.
- Los animales y las plantas tienen diferentes tiempos de gestación y reproducción. El elefante es el animal que más tiempo pasa en el vientre de su madre, 22 meses. Para animales pequeños como los ratones, el periodo es de 20 días.
- La madre canguro tiene una bolsa en el pecho donde la cría pasa 7 meses después de que nace. Inspirado en esa costumbre, cuando un bebé humano nace muy pequeñito o antes de tiempo es puesto en el pecho de su madre quien es llamada "mamá canguro".
- El huevo del cóndor es incubado por los dos padres de 54 a 58 días. El pichón es cuidado por ambos padres y aunque a los seis meses ya es del tamaño de los adultos, sigue siendo atendido casi hasta los dos años.

¿Qué aprenderemos?

- Quiénes son los niños.
- Las características de la infancia.
- Que el juego es por naturaleza la actividad principal de la infancia.

¿Qué crees tú?

- ¿A todos los niños les gusta jugar?, ¿todos los niños hablan el mismo idioma?
- ¿Quién aprende más rápido, un niño o un anciano?
- ¿Crees que pasa algo en nuestro cuerpo cuando la persona que tanto quieres, te abraza?

Derecho del niño a jugar

Declaración originalmente redactada por la –Asociación internacional por el Derecho del Niño a Jugar- I.P.A., en Malta, en noviembre 1977.

- EL JUEGO, junto con las necesidades básicas de nutrición, salud, protección y educación, es esencial para desarrollar el potencial de todos los niños.
- EL JUEGO es instintivo, voluntario y espontáneo. Es natural y exploratorio.
- EL JUEGO es comunicación y expresión, combinación de pensamiento y acción; brinda satisfacción y sentimiento de logro.
- EL JUEGO está relacionado con todos los aspectos de la vida.
- EL JUEGO contribuye al desarrollo físico, mental, emocional y social del niño.
- EL JUEGO es un medio de aprender a vivir, no un mero pasatiempo.

Actividad 1

1. ¿Cómo es un niño? Para saberlo, lee las páginas 13, 14, 15, 16, 17 y 18 del libro *Los primeros años* y escoge cinco características de los niños que te gusten y te llamen la atención.
2. Observa a lo largo de la semana, el comportamiento de cachorros de diferentes animales: perritos, gatitos, terneros, marranos...
3. Escribe las características de los niños escogidas en tu cuaderno y al frente de cada una, dibuja el animal cachorro que se haya comportado del mismo modo. Por ejemplo, los niños tienen capacidad de jugar y dibujo al frente, los cachorros de perros jugando largas horas.
4. ¿Qué semejanzas y diferencias encuentras entre las características de un niño y de un cachorro?

Actividad 2

1. Recuerda cuáles eran tus juegos y juguetes preferidos durante los primeros 7 años de tu vida. Lee la página 17 del libro *Los primeros años* para complementar esta actividad.
2. ¿Con quién jugabas? ¿En dónde y en qué momentos? Escribe una lista con los juegos que recuerdes. ¿Qué aprendiste mientras jugabas? Escribe las habilidades que desarrollaste frente a cada uno de los juegos de tu lista. Recuerda que con el juego aprendemos a expresar sentimientos y necesidades, a desarrollar la imaginación, a fortalecer la convivencia, etc.
3. Todos podemos ser creadores. En pequeños grupos de estudiantes, inventen uno o varios juegos con elementos fáciles de conseguir, tales como: el agua, las ollas o instrumentos de la cocina, arena, arcilla, cajas, tarros, palos, medias, sábanas o cobijas, cuentos, libros, etc. Comparte tus inventos con el resto del grupo y ¡a jugar!

★ Sabías que...

- La peonza o trompo es uno de los juguetes más antiguos que se conocen. Hoy día, aún podemos encontrarlas en cualquier parte del mundo decoradas con vistosos colores o, simplemente, torneadas en madera.
- En todas las culturas desde el principio de los tiempos han existido juguetes. Uno de los primeros ejemplos que se conocen son los llamados 'mugidores'. Se trata de tiras planas de hueso afiladas de tal forma que, cuando se atan a una cuerda y se hacen girar, producen un sonido similar al mugido del toro.
- La pelota es un juguete universal que presenta multitud de formas. En el valle del Indo se han encontrado pelotas de cuero y junco trenzado. En la antigua Grecia se utilizaron vejigas hinchadas que, por su durabilidad, pudieron ser de cerdo.

¿Qué aprenderemos?

- Cómo es el proceso de crecimiento y desarrollo en los niños, y sus diferentes etapas con características muy similares para todos.
- Que así como la alimentación es esencial para el crecimiento del cuerpo en general, el afecto es esencial para el desarrollo emocional del niño.

¿Qué crees tú?

- ¿Todos aprendemos a caminar al mismo tiempo?
- ¿Quién aprende más rápido, un niño o un anciano?
- ¿Cuál es la diferencia entre crecer y desarrollarse?

Actividad 1

1. Observa y mide varias partes de tu cuerpo que van creciendo y dibújalas. Un ejemplo, pueden ser las uñas y el pelo, ¿qué otras partes del cuerpo encuentras?
2. Busca un lugar discreto de la escuela o la casa donde puedas hacer una marca todos los meses con tu estatura, haz una rayita y pon la fecha. Observa cómo va aumentando el tamaño del cuerpo conforme pasa el tiempo.
3. El crecimiento consiste en el aumento del número y tamaño de tus células. Amplía éste concepto en la lectura que encontrarás en la página 56 del libro Los primeros años y relaciónalo con el crecimiento de algunas plantas.

Actividad 2

1. Presta atención a un bebé en crecimiento y describe sus cambios: sostiene la cabeza, gatea, se para, camina, habla...
2. Observa qué cambios ha tenido tu cuerpo en los últimos años: cuántos dientes nuevos han brotado, si han comenzado a crecer los senos o los bellos en algunas partes del cuerpo, etc.
3. El desarrollo consiste en adquirir nuevas habilidades, comportamientos y funciones mediante la maduración. Amplía éste concepto en la lectura que encontrarás en la página 57 del libro Los primeros años y relaciónalo con el desarrollo de algunas plantas y animales.

Actividad 3

1. Siembra una semilla de frijol u otra semilla fácil de conseguir.
2. Observa la planta de frijol sembrada en clase o algún árbol del alrededor, e identifica el crecimiento y cuándo ocurren cambios que nos muestren un desarrollo. ¿Cada cuánto crece un centímetro? ¿Qué partes nuevas de la planta aparecen?
3. Realiza una cartelera comparando el crecimiento y el desarrollo de la planta observada. Haz lo mismo con el proceso de aprendizaje de los niños.

★ Sabías que...

- La cría de la jirafa puede pararse y correr a los 20 minutos de nacer. Los jóvenes alcanzan la madurez sexual a la edad de cuatro años.
- El tiempo de maduración del lulo, en clima medio, varía entre 5 y 7 meses, y en clima frío, entre 7 y 9 meses aproximadamente.
- La piña se encuentra pronta para ser recogida entre 14 y 18 meses después de que ha sido plantada.
- Los gatos tienen una maduración sexual muy rápida. Las gatas tienen su primer celo entre los 5 y los 12 meses, mientras que los gatos maduran algo más tarde en comparación con las hembras.

¿Qué aprenderemos?

- Por qué debemos alimentarnos bien.
- Cuáles son las clases de alimentos y por qué se denominan así: constructores, reguladores y energéticos.

¿Qué crees tú?

- ¿Sabes cuál es la verdura que nos ayuda a desarrollar la vista?
- ¿Cuál es tu comida preferida y cuáles son sus beneficios?
- ¿El funcionamiento de nuestro cuerpo se puede asemejar al funcionamiento de alguna máquina?
- ¿Todos los animales de tu parcela se alimentan de la misma manera?

Actividad 1

1. Observa el funcionamiento de diferentes máquinas. Por ejemplo un carro: lo compone una carrocería con llantas y cables, tiene varias piezas ensambladas que conforman un motor y necesita de gasolina para funcionar.
2. Relaciona las partes y el funcionamiento de un carro con el del cuerpo humano: los huesos, músculos y masa corporal son la carrocería, los órganos conectados, como el corazón, los pulmones, el hígado y los riñones... son el motor, la sangre, equivale al agua del carro y aceites.
3. Dibuja un carro con los órganos del cuerpo humano como motor y viceversa, un cuerpo humano con las partes de un carro como órganos.

Actividad 2

1. Lee en las páginas 142 y 143 del libro Los primeros años qué son los nutrientes, qué características tienen y cuáles son los tres grupos en los que están divididos: proteínas, carbohidratos, vitaminas y minerales. ¿Qué alimentos pertenecen a cada grupo?
2. Relaciona los alimentos con en el funcionamiento de una máquina que te guste y con nuestro cuerpo: los constructores, por ejemplo, sirven para hacer estructuras; los reguladores, lubrican y drenan para hacer que las piezas de un motor funcionen bien; y los energéticos, son la gasolina que da movilidad.
3. Comparte con el resto del grupo la máquina que comparaste y luego entre todos, reflexionen: ¿qué pasa con un carro sin carrocería, o con una máquina que tenga daños en el motor, o no tenga gasolina o energía para trabajar?
4. De igual modo, reflexionen en torno a las siguientes preguntas: ¿qué le pasa a nuestro cuerpo si no tiene proteínas? ¿O si le falta fibra? Recuerda que todos los alimentos son necesarios para que el cuerpo crezca y se desarrolle adecuadamente.
5. Relaciona lo anterior con un árbol. ¿Qué necesita para que su estructura sea firme? ¿Cómo produce frutos o flores? ¿De qué se alimenta?

★ Sabías que...

- La caloría es una unidad de energía, la cual puede encontrarse almacenada en los alimentos que consumimos.
- El hierro previene la anemia, lleva oxígeno a todos los tejidos del cuerpo es vital para la producción de energía en los músculos.
- Un solo vaso de leche te proporciona nueve nutrientes esenciales: calcio, proteína, vitamina a y d, vitamina b12, potasio, riboflavina, niacina y fósforo.
- Muchos alimentos contienen un porcentaje sorprendente de agua en peso; por ejemplo: el pepino, 96%; la sandía, 92%; la leche, 87%; la manzana, 84%; la patata, 78%; la carne, 74%; el queso, 40% y el pan 35%.
- Los tomates tienen gran cantidad de vitaminas y son una excelente fuente de fibra. A su vez, tienen un contenido de azúcares naturales que lo convierte también en un fruto.
- La avena es uno de los cereales más completos en nutrientes. contiene concentraciones óptimas, tanto para curar como para prevenir enfermedades.

¿Qué aprenderemos?

- Cuáles son los grandes grupos de alimentos y sus funciones.
- Por qué debemos alimentarnos correctamente.
- Los alimentos que debemos comer y sus cantidades

¿Qué crees tú?

- ¿Qué pasaría si sólo comiéramos dulces durante toda la vida?
- ¿Debemos comer por igual cantidad de todos los alimentos?
- ¿Qué otros alimentos podemos comer, que sustituyan en algo las propiedades de la carne?

Actividad 1

1. Dibuja en una cartelera los siete grupos alimenticios con dos de sus alimentos dentro de cada grupo. Puedes escoger los alimentos que más te gustan para conocer sus beneficios, o los que menos te gustan para que veas por qué es bueno comerlos.
2. Escribe al frente de cada grupo con sus alimentos, las características principales en nutrientes y los principales beneficios que le dan al cuerpo.
3. ¿Qué alimentos se cosechan según el clima? ¿Qué alimentos debes comer para determinadas actividades del día? Relaciona los alimentos con los diferentes climas y con las variadas actividades del día.

Actividad 2

1. Nombra todos los alimentos que se cosechan o se consiguen en la región y escríbelos en el tablero.

2. Clasifica todos los productos nombrados en siete grupos. Para hacerlo puedes usar la imagen de un tren, teniendo en cuenta el tamaño de los vagones en relación con la cantidad en que se consumen los alimentos.

Grupo 1: Cereales – raíces – tubérculos y plátanos.

Grupo 2: Hortalizas y verduras.

Grupo 3: Frutas.

Grupo 4: Carnes y granos secos como el frijol y las lentejas.

Grupo 5: Leches y huevos.

Grupo 6: Grasas.

Grupo 7: Dulces.

3. Identifica con los alumnos cuáles alimentos comemos más y cuáles menos en las principales comidas del día y relaciónalo con los tamaños de los vagones del tren.

4. En círculos que simulen platos, crea diferentes menús cuidando que las proporciones de cada uno de los grupos estén correctas.

★ Sabías que...

- El ajo es rico en vitaminas A, B, y C. En el mundo de la medicina natural se le reconoce como un excelente antiséptico.

- El banano es rico en potasio, un mineral que ayuda a mantener el balance apropiado de fluidos en el organismo, y también contiene magnesio, esencial para la salud del corazón y los huesos.

- La zanahoria es uno de los vegetales más ricos en betacaroteno, protege contra las infecciones, incrementa la buena visión, el desarrollo de los huesos, la formación y mantenimiento de la piel, cabello, dientes y encías.

- El apio es diurético, sana los dolores musculares de origen reumático y baja la fiebre.

- La cebolla tiene gran acción antibiótica y extermina los parásitos. Es mejor comerla cruda para que no pierda sus propiedades. Posee mucho flúor y por lo tanto, conserva el esmalte dental.

¿Qué aprenderemos?

- Qué cada cultura tiene un “alimento base” en las comidas principales del día.
- Que el alimento base generalmente es pobre en proteínas, vitaminas y minerales y por esto debe ser complementado con otros alimentos.
- Por qué es importante consumir el “alimento base”.

¿Qué crees tú?

- ¿Cuál es el plato típico de tu región?
- ¿En todas las partes del mundo se come igual?
- ¿La comida puede ser una forma de entender el mundo?
- ¿Cuáles alimentos comemos en mayores cantidades en el día?

Actividad 1

1. Identifica con los niños cuál es el alimento base de la región: este es el que en mayor cantidad se encuentra en las comidas principales del día. Puede ser el maíz, el arroz, la cebada, el plátano, la yuca, y el ñame, entre otros.
2. ¿Qué comidas diferentes se preparan con este alimento? Has un listado con las diferentes formas de preparación.
3. Investiga con tus abuelos qué comidas se preparaban con estos productos cuando eran niños y compáralas con las que se preparan ahora. ¿Hay algunas diferentes?
4. Prepara en la escuela una de estas comidas.

Actividad 2

1. Consulta cuáles son los principales nutrientes del alimento base de tu región: proteínas, vitaminas y minerales, o carbohidratos.
2. Escoge entre los otros productos encontrados en la región, cuáles pueden acompañar el alimento base y en qué cantidades para complementar sus nutrientes y para que puedan formar comidas nutritivas.

★ Sabías que...

- La Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO) estima que hay casi un cuarto de millón de plantas disponibles para la agricultura, pero en la actualidad se usan menos de 3%. Al desuso sigue el olvido, y posiblemente, la extinción.
- En Brasil se come el aguacate con azúcar y se usa para postres y jugos.
- En México usan pique para todas las comidas, incluso para hacer chicles y confites.
- El trigo es el cereal más cultivado, ocupa 17% de la tierra sembrada del mundo. Es el alimento básico de 35% de la población del planeta y aporta más calorías y proteínas a la dieta mundial que cualquier otro cultivo.
- Asia produce y consume alrededor de 90% del arroz del mundo. Pero el arroz también es un alimento básico en América Latina y el Caribe.

¿Qué aprenderemos?

- Qué tipos de dientes tenemos.
- Para qué sirven los dientes incisivos, caninos y molares.
- Cómo cuidar nuestra higiene bucal.
- Qué son las caries.

¿Qué crees tú?

- ¿Cada cuánto debemos cepillar nuestros dientes?
- ¿Cada cuánto nos salen los dientes? ¿Los dientes se acaban o salen infinitamente?
- ¿Qué hace el ratón miguelito con los dientes que le dejan?
- ¿Cuándo salió tu primer diente?
- ¿Por qué crees que se producen las caries?

Actividad 1

1. ¿Cuántos dientes tenemos en la boca? Cada niño y el profesor cuenta sus dientes y comparte sus observaciones con los demás, para concluir cuál es el número de dientes que compone una dentadura completa. Un espejo pequeño y uno grande le ayudará a los niños a observar los dientes de arriba de la boca.

2. Separa el número de dientes obtenido entre los incisivos, caninos y molares, ¿cuántos hay de cada uno y en qué lugar de la boca están ubicados?

3. Dibuja en tu cuaderno la boca con tus dientes.

4. ¿Cuántos dientes incisivos tienes y para qué sirven? ¿Cuántos dientes molares tienes? Y finalmente ¿cuántos dientes caninos?

Actividad 2

1. Intenta comer una fruta sólo con los dientes de atrás. Luego haz lo mismo sólo con los dientes de adelante. ¿Crees que sea posible?
2. Cómete la fruta normalmente observando cuáles dientes usaste para romper la cáscara y dar el primer mordisco y cuáles para triturarla y empujarla hacia la garganta.
3. Concluye con el grupo qué tarea realizan los dientes al masticar los alimentos: **Los incisivos** hacen un buen trabajo cuando se trata de morder, **los caninos** ayudan a trozar los alimentos más duros como la carne y una zanahoria, y **los molares** los trituran.

Actividad 3

1. Pronuncia la palabra “taza” y siente cómo la lengua toca primero el interior de los incisivos para pronunciar la “t” y luego los dientes superiores e inferiores para pronunciar la “z”. Intenta decir la palabra sin dejar que la lengua se acerque a los dientes ¿Es posible hacerlo?
2. Ahora di la palabra “foca” y nota cómo los dientes tocan el labio superior para decir la “f” y qué ocurre al pronunciar la palabra “fonética”. Identifica las diferentes posturas de la lengua en los dientes.
3. Y si te encanta cantar “la la la la la,” puedes agradecerle a tus dientes cada vez que cantas una canción: presta atención a lo que le sucede a tus dientes y a la lengua cada vez que pronuncias la “l”.

Actividad 4

1. Observa la corteza de los árboles, el barniz de las maderas exteriores, o la pintura de las paredes ¿Para qué crees que sirva?
2. Golpea con la uña los dientes y percibe la capa externa que los cubre llamada esmalte. ¿Para qué crees que sirve esta capa? ¿Qué crees que pasa si se rompe o se deteriora?
3. La caries, si no se trata a tiempo, puede extenderse desde el esmalte hasta la capa más suave que se encuentra dentro. ¿Cómo crees que se puedan cuidar los dientes para que no entren caries? Amplía esta información leyendo las páginas 77 y 145 del libro La casa y el campo de la colección Secretos para contar.

★ Sabías que...

- Cepillar los dientes después de las comidas y entre las meriendas no sólo elimina las partículas de comidas, sino que también elimina la placa, una capa pegajosa que se forma sobre los dientes. La placa consiste en una bacteria que produce ácidos, los cuales causan degeneración dental y enfermedades en la encía.
- Los dientes nos permiten masticar todo tipo de alimentos, pero ¿sabías que también son muy importantes para hablar? Distintos dientes trabajan con la lengua y los labios para ayudarte a formar sonidos y pronunciar letras.
- Cuando las encías se inflaman o se hacen llagas en la boca, las gárgaras con agua sal las alivian. También puedes agregarle tintura de caléndula, manzanilla o romero.
- Los tiburones producen cientos de dientes durante su larga vida, cuando pierde un diente, uno nuevo vuelve a crecer.
- Un perro tiene 42 dientes, un caballo 36, un gato 30, un cerdo 44 y un conejo 4 dientes.
- Los dientes incisivos son aptos para comer verduras y frutas; los caninos son aptos para comer carne y los molares para consumir granos y harinas.

Mariposa

*Mariposa del aire,
qué hermosa eres,
mariposa del aire
dorada y verde.
Mariposa del aire,
¡quédate ahí, ahí, ahí!...
No te quieres parar,
pararte no quieres.
Mariposa del aire
dorada y verde.
Luz de candil,
mariposa del aire,
¡quédate ahí, ahí, ahí!...
¡Quédate ahí!
Mariposa, ¿estás ahí?*

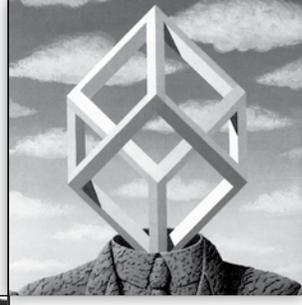
Federico García Lorca

Lec



fantásticas

Lecturas fantásticas



Lecturas fantásticas

El mundo de la imaginación

La presente guía de talleres para maestros corresponde al libro *Lecturas fantásticas*, una antología de cuentos e imágenes fantásticas pensada para los jóvenes y adultos que hayan desarrollado el gusto por la lectura. Con las siguientes fichas, esperamos brindarles una herramienta que facilite la posibilidad de encontrar actividades nuevas que promuevan la imaginación, la inteligencia y el entretenimiento.

La guía está dividida en dos grandes partes. En la primera proponemos actividades en torno a la literatura fantástica y en la segunda, encontrarán ideas creativas sobre la manera de leer e interpretar las imágenes fantásticas.

En el aparte de literatura fantástica hay cuatro temas principales: inicialmente abordamos los aspectos generales de la literatura y de la tradición oral, estrechamente relacionados con la temática del libro. En el segundo momento, encontrarán la definición de la literatura fantástica y algunas de sus corrientes. En tercer lugar, hacemos mención a los temas más comunes y fascinantes de este tipo de literatura y por último, hallarán algunos anexos que complementan las anteriores actividades.

En el aparte de imágenes fantásticas, proponemos realizar un recorrido por diversas técnicas y miradas que nos permiten descubrir nuevos mundos visuales y otra forma de hacer lectura desde la imagen. Finalmente les presentamos algunos ejercicios visuales para reflexionar en torno a este tema.

¡Esperamos que a partir de esta guía, ustedes maestros, descubran la manera de viajar por otros mundos de la enseñanza y el aprendizaje!

Manejo de la guía

A continuación, encontrará dos grandes apartes, el primero es sobre la literatura fantástica, con 14 fichas, y el segundo sobre las imágenes fantásticas, con 7 fichas.

Cada ficha está planteada desde su estructura de manera similar. La conforma, el título de la ficha, un concepto a desarrollar, las actividades para comprender dicho concepto, y las páginas recomendadas del libro, ya sea para leer sus cuentos, o para mirar las imágenes que el mismo contenga.

Concepto

La ficha inicia con la descripción y definición del concepto que se pretende transmitir en el taller. Al inicio de la clase se comparte el concepto con los estudiantes, pero éste debe ser reforzado con las actividades, para que realmente sea interiorizado.

Actividades

Se presentan varias propuestas de actividades a realizar y construir así, un acercamiento propio y acertado sobre el tema.

Lecturas e imágenes recomendadas

Se propone la lectura y atenta observación de los textos y de las imágenes del libro. Es el maestro con sus conocimientos y gustos, quien podrá ofrecer de igual modo, lecturas de su interés y del interés de los estudiantes.

Anexos

Proponemos algunos anexos al final de las fichas, que pueden trabajar con todos los temas y que no tienen referencia exacta a páginas del libro, son fichas para usar siempre.

Aspectos generales de la literatura fantástica

¿Qué sería del ser humano, sin la palabra y las historias? Éstas, son la oportunidad para pensar de manera diferente, para salir un poco de la realidad y vivir otros mundos. Ya se ha dicho que la palabra libera la mente, y gracias a ella, podemos entrar a campos desconocidos y creados. La palabra oral, se ha perpetuado a lo largo de los años, y ha divulgado un sin fin de historias y creencias que parecen no desaparecer con el tiempo.

Gracias la tradición oral, muchas de las lecturas fantásticas fueron creadas. Estas historias nos atraen porque a pesar de ser imposibles, en algunos de sus casos son verosímiles, las creemos como algo que podría suceder y nos hablan y nos convencen. En ellas, la fantasía y la realidad van de la mano y están ahí, gracias la imaginación, la creatividad y el sueño.

Algunos aspectos generales de la literatura fantástica a desarrollar en esta guía son:

- La importancia de contar y escuchar historias
- La verosimilitud: fantasía vs. realidad
- La imaginación, la creatividad y el sueño

Concepto

La humanidad a través de cientos de generaciones, ha transmitido historias que han consolidado su saber sobre el mundo y que siempre reflejan el entorno natural y cultural donde han surgido. De ahí que las historias tengan, eminentemente, una intención educativa, pues las nuevas generaciones al escucharlas, serán las depositarias del saber que se ha construido a lo largo de los años. Pero las historias no solamente nos enseñan sino que nos divierten mientras aprendemos aspectos de la vida.

Actividades

- Recolecta historias de los mayores y transmítelas a los compañeros.
- Pregúntale a los abuelos por alguna historia que a ellos les haya relatado una persona mayor cuando eran pequeños.
- Invéntate una historia acerca del lugar donde vives. ¿Cómo llegó la campana de la iglesia? ¿Cómo fue la construcción de la iglesia del pueblo? ¿Quiénes fueron los primeros en llegar a la vereda? Etc. Luego fórmale a varias personas mayores la misma pregunta sobre lo que ellos saben del tema y compara entre sí las respuestas que ellos den, después compárala con la historia inventada.
- Juega al teléfono roto, con la intención de comprender finalmente, cómo las historias se transmiten de generación en generación y el porqué de su transformación.

★ Lecturas recomendadas

- “El hombre que contaba historias”
Oscar Wilde, P. 13. En: Lecturas fantásticas.

Concepto

Muchas de las historias que escuchamos están basadas en hechos reales de personajes reales; pero otras, que no son pocas, nos relatan sucesos que podríamos catalogar de misteriosos, maravillosos, extraordinarios, anormales, en fin, que la mayoría de las personas consideramos como no—reales. Sin embargo, aunque muchos de esos sucesos que componen las historias se salen de la realidad, nosotros tenemos la tendencia de imaginarlos como si realmente hubiesen sucedido o estuvieran sucediendo. Esta es la verdadera magia de las historias, la capacidad de llevarnos a ver lo que nunca hemos visto, de sumergirnos en un mundo que existe gracias a la fantasía de su autor, no importa si dicho creador nos puso la historia en las manos —en forma de libro— o si la puso en nuestros oídos en forma de narración oral.

Actividades

- Relata una situación en la que hayas dicho la verdad y los otros no te hayan creído. Luego relata una situación en la que hayas utilizado mentiras y los otros te hayan creído. Reflexiona sobre las causas y las consecuencias de la mentira.
- Indaga por un chisme o murmuración que los otros hayan construido sobre ti, o sobre algún conocido. Reflexiona sobre las consecuencias de ese chisme, ¿vale la pena murmurar sobre los demás? ¿cómo te sentirías si alguien inventara cosas sobre ti, que no son ciertas?
- Escoge un personaje que admires y cuenta la vida de ese personaje como si fuera la tuya —Ej. Yo soy Juanes. Nací en Carolina del Príncipe y allá me crié. Cuando estaba chiquito me gustaba mucho....—
- Juega Diccionario con tus compañeros. Para ello, debes leer el Anexo 1 de esta guía.

★ Lecturas recomendadas

“La ventana abierta”. Saki, p. 67. En: Lecturas fantásticas.

Concepto

¿Quién no se ha sorprendido alguna vez con un sueño? Los acontecimientos que suceden en los sueños a veces nos dejan pasmados; otras veces nos despertamos buscando ese objeto que hacía solo un momento —en otra realidad— teníamos en la mano.

Lo más maravilloso de los sueños es que no funcionan con las mismas leyes con las que funciona el mundo de la vigilia, cuando estamos despiertos. Y no lo hacen, esencialmente, porque en el sueño nuestro cerebro funciona a partir de un mecanismo diferente, y las asociaciones, metamorfosis, dualidades, los saltos de tiempo y de espacio son cosas muy comunes. Con unos mecanismos parecidos funciona nuestra imaginación, que nos permite visualizar cosas que nunca antes hemos visto y crear objetos, personajes, mundos y situaciones que desafían todas las concepciones que tenemos de la realidad.

Todos nosotros, grandes y pequeños, tenemos la capacidad de imaginar cosas nuevas y también de crearlas; la creatividad y la imaginación son como un músculo, y entre más las ejercitemos, mejores serán los productos derivados de ellas.

Actividades

- Imagina la vida de los sueños, la casa de los sueños, el vehículo de los sueños, la pareja ideal.
- Piensa que eres un árbol. ¿Cómo sería la vida? —Este ejercicio puede realizarse imaginando que eres una bacteria, un ave, un pez, un perro, una gallina o cualquier ser viviente—.
- Historia de los objetos: Imagina cómo es que llegó un objeto al lugar que ocupa actualmente.

★ Lecturas recomendadas

- “Episodio del enemigo” Jorge Luis Borges, p. 101 En: Lecturas fantásticas.
- “Persecuta” Mario Benedetti, p. 103 En: Lecturas fantásticas.
- “Las ciudades y la memoria 2” Italo Calvino, p. 135 En: Lecturas fantásticas.

Definición de la literatura fantástica y su tipología

¿Qué es la literatura fantástica?

Han sido muchos los teóricos de la literatura que han intentado definir qué es la literatura fantástica. Desafortunadamente —o afortunadamente— no han logrado ponerse de acuerdo sobre algunos aspectos. Sin embargo, examinando los aportes de varios de ellos, podemos decir que la literatura fantástica es aquella que narra una serie de hechos que para el lector normal son irreales, anormales o extraordinarios.

Al decir esto, comprendemos que la literatura fantástica abarca muchas formas de hacer literatura que en apariencia no están relacionadas entre sí más que por su capacidad de romper la realidad ordinaria y llevarnos a otras realidades que no tienen paralelo con nuestra vida cotidiana. A grandes rasgos podemos dividir las diferentes corrientes de creación de literatura fantástica en cuatro:

1. La fábula
2. La épica fantástica
3. La ciencia ficción
4. La literatura de lo sobrenatural y lo absurdo

Concepto

La fábula es una forma literaria que tiene como objetivo inculcar en los lectores un determinado concepto moral o filosófico. Si fuera sólo por esto, no podríamos clasificar a la fábula como literatura fantástica; pero las fábulas tienen un recurso que al ser usado hace que los lectores la consideremos como historias no—reales.

A este recurso que la fábula utiliza se le denomina comúnmente “personificación”, una figura literaria mediante la cual los animales, las plantas y hasta los minerales, adquieren características como el lenguaje, el vestido, y preocupaciones sociales propias de los humanos.

La fábula es una forma literaria muy antigua y ha sido poca su variación a través de los siglos.

Nota: En el libro *Lecturas fantásticas*, no encontrará esta corriente creativa —la fábula— ya que ha sido tratada y la puede encontrar en los libros *Lecturas para todos los días* y *Cuentos y pasatiempos* de la colección *Secretos para contar*.

Actividades

- Observa el comportamiento de varios animales que habitan en la zona —sean silvestres o domésticos— y busca parecidos al comportamiento de los hombres. Ejemplo: Las hormigas arrieras llevan comida a la casa, los perros disimulan cuando hacen daños y manifiestan su alegría cuando están contentos, las mulas escogen los caminos que más les gusta y son tercas.
- Teniendo en cuenta el comportamiento de estos animales, escribe una historia donde interactúen y de la que resulte una enseñanza moral o filosófica.
- Inventa diálogos entre animales salvajes y domésticos (la rata y la guagua, el perro y el zorro, el gurre y la cucaracha, la gallina y el gallinazo, etc.).

★ Lecturas recomendadas

- “Ratón muy bajo y ratón muy alto”. Arnold Lobel, p. 42. En: *Lecturas para todos los días* de la colección *Secretos para contar*.
- “Un drama en el corral”. Víctor Caro, p. 140. En: *Cuentos y pasatiempos* de la colección *Secretos para contar*.
- “Tío tigre, Tío Conejo y la mata de mango”. Tradición oral colombiana, p. 38. En: *Lecturas para todos los días* de la colección *Secretos para contar*.
- “Sapo enamorado”. Max Velthuijs, p. 16. En: *Cuentos y pasatiempos* de la colección *Secretos para contar*.
- “El enemigo verdadero”. Jairo Aníbal Niño, p. 109. En: *Lecturas para todos los días* de la colección *Secretos para contar*.
- “Chigüiro se va”. Ivar Da Coll, p. 47. En: *Cuentos y pasatiempos* de la colección *Secretos para contar*.
- “El joven cangrejo”. Gianni Rodari, p. 74. En: *Cuentos y pasatiempos* de la colección *Secretos para contar*.

Concepto

La épica fantástica constituye una de las más comunes formas de la literatura fantástica. Se distingue por tres aspectos:

1. Por los personajes que utiliza: princesas, caballeros, dragones, magos, hadas, etc. Toda una serie de figuras que en otros tiempos —la edad media— eran comunes en el imaginario colectivo y hacían parte de la realidad de las personas.
2. Por la reacción de los personajes ante los hechos que les suceden: la magia, las maldiciones, los encantamientos, los poderes sobrenaturales, etc. Los personajes no parecen extrañarse demasiado de que así sea, son cosas que se consideran posibles e incluso necesarias.
3. Por la lucha entre el héroe —quien realiza alguna tarea que generalmente parece imposible sin la ayuda de algún poder o ente sobrenatural— y un enemigo o antagonista, que se opone a que el héroe logre su cometido.

Nota: En el libro *Lecturas fantásticas*, no encontrarás esta corriente creativa —la épica fantástica— pero contamos con tu participación para buscar y sugerir algunas obras de este tipo a tus estudiantes, ya que esta forma literaria es bastante popular entre los niños a la hora de aventurarse en la creación literaria.

Actividades

1. Realiza una lista de personajes posibles en un cuento de fantasía épica —caballeros, princesas, brujas, magos, monstruos, guerreros, etc.—, otra de objetos mágicos, otra de lugares y otra de misiones.
2. Crea un cuento con ayuda de la fábrica de cuentos —ver Anexo dos— teniendo en cuenta las listas obtenidas y dibuja una escena del cuento.
3. Escoge uno de los cuentos creados en el grupo y realiza disfraces de diferentes personajes, luego, con la ayuda de los disfraces realiza una puesta en escena del cuento escogido o de varios de ellos.

★ Lecturas recomendadas

- La obra de J.R.R. Tolkien, autor de *El señor de los anillos*, *El Hobbit*, *El Silmarillón*, entre otros.
- La leyenda celta de origen anónimo *Tristán e Isolda*.
- La obra de J.K. Rowling, autora de *Harry Potter*.

Concepto

“Ciencia Ficción” es el término comúnmente usado para denominar a cierto tipo de escritos literarios que generalmente intentan anticiparse al tiempo presente mostrando la realidad del futuro. Utiliza criterios científicos y/o tecnológicos para definir el curso de los eventos que sucederán y especula acerca del papel que tendrán los eventos actuales en el mundo del futuro, los nuevos oficios e inventos derivados de los descubrimientos de la ciencia, la vida en otros lugares del universo, entre muchos otros temas.

La ciencia ficción tiene sus orígenes en el siglo XIX. “Frankenstein” de Mary Shelley, las obras de Julio Verne, H.G. Wells, y Edgar Allan Poe, entre algunos otros, se consideran las obras fundadoras de la ciencia ficción.

Actividades

- Imagina cómo será el mundo en 100, 200 ó 300 años.
- ¿Qué consecuencias tendrán los inventos que hoy circulan entre los hombres? ¿En qué hábitos humanos e inventos posteriores derivarán?
- ¿Cómo serán los hombres del mañana? ¿Su comida y transporte? ¿Su forma de comunicarse con otros a través de aparatos? ¿La apariencia de sus cuerpos cambiará a raíz de los avances en genética?
- ¿Cómo será el orden social en ese futuro? ¿Habrá presidentes o emperadores, senadores, sumos sacerdotes, o reyes científicos? ¿Cuáles serán los trabajos de la gente? ¿O las máquinas trabajarán para ellos?
- ¿Cómo será la Naturaleza en el mundo del mañana? ¿Devastada? ¿Floriente? ¿Qué especies permanecerán y qué especies se extinguirán?
- ¿Tendrá la humanidad relaciones con seres de otros mundos? ¿Cómo serán estas relaciones?
- Escribe un cuento ambientado en el futuro teniendo en cuenta las respuestas a estas preguntas.

★ Lecturas recomendadas

- “El hombre del cohete”. Ray Bradbury, p. 27 En: Lecturas fantásticas.
- “La mañana verde” Ray Bradbury, p. 15 En: Lecturas fantásticas.
- “El fin” Fredric Brown, p. 25 En: Lecturas fantásticas.
- “Wells y Einstein” René Avilés Fabila, p. 24 En: Lecturas fantásticas.
- Los fragmentos de la obra de Julio Verne ubicados al inicio de cada capítulo del libro Lecturas fantásticas.

Concepto

Dentro de las tradiciones orales y escritas de los pueblos a lo largo del globo y a través del transcurso de miles de años, han aparecido diversas narraciones que involucran seres o eventos sobrenaturales tales como fantasmas, dioses, metamorfosis, sueños con características de realidad, transmutaciones de la materia, entre otras maravillas.

Pero en los últimos tiempos, aparecieron dentro de las letras latinoamericanas, obras que van más allá y llevan esas maravillas a lo absurdo, a lo inconcebible, a través de personajes que parecen muy reales, contruidos con la idea de parecer “normales”. Estas obras generalmente nos causan gran impacto por llevar implícita una confrontación a lo que nosotros, hombres de esta época, consideramos como lo que es “real” y a los límites que le hemos impuesto a esa “realidad”.

Actividades

- Imagina qué haría tu sombra si tuviera un día de vacaciones y no tuviera que andar detrás de ti. Escribe un cuento contando la historia de la sombra en vacaciones.
- Crea un cuento en el que el orden del mundo, por algún motivo misterioso, se revierta y algún otro animal, planta o ser vivo tenga las riendas del destino del mundo y domine a la humanidad.
- Imagina una puerta mágica. Al otro lado hay otro mundo. Describe cómo es ese otro mundo una vez cruzada la puerta.
- Imagina un pueblo en el que las personas que llegan no pueden volver a salir de allí. ¿Cómo sería la vida en este lugar? Imagina otro pueblo al que nadie pueda llegar. Invéntale nombre a cada uno de estos lugares.
- ¿Qué pasaría si el día comenzara en la noche y finalizara en la mañana? ¿cómo sería nuestra vida si la iniciáramos en la vejez y poco a poco nos fuéramos rejuveneciendo hasta ser niños? Intenta hacer una historieta con estas ideas.

★ Lecturas recomendadas

- “Hombre pierde su sombra en un incendio”. Joaquín Mattos Omar, p. 47 En: Lecturas fantásticas.
- “La sombra desobediente” Manuel Mejía Vallejo, p. 65 En: Lecturas fantásticas.
- “Los arqueros suicidas” Carlo Fabretti, p. 145 En: Lecturas fantásticas.
- “El mapa de los objetos perdidos” Juan José Arreola, p. 149 En: Lecturas fantásticas.
- “Pueblo de madera” Alphonse Daudet, p. 139 En: Lecturas fantásticas.
- “El leve Pedro” Enrique Anderson Imbert, p. 115 En: Lecturas fantásticas.

Temas más comunes en la literatura fantástica

Es conveniente, antes de abordar este apartado, hacer una aclaración: este breve compendio de temas comunes en las diferentes corrientes de creación de literatura fantástica no pretende agotar los temas posibles desde la imaginación y la creación de obras literarias. Sólo pretende mostrar que hay algunas constantes que se repiten en la obra de muchos autores.

Por esto es conveniente no limitarnos a los temas que aquí aparecen, sino estar dispuestos a descubrir otros más que puedan ser útiles en el entorno educativo para, como dijimos más arriba, promover la imaginación, la inteligencia y el buen uso del lenguaje. En este caso, trataremos los siguientes temas:

1. La magia
2. La muerte y los fantasmas
3. Los viajes en el tiempo y al espacio
4. Los inventos
5. La vida en otros mundos
6. Los sueños
7. Los objetos cobran vida

Concepto

Desde la antigüedad el lenguaje ha sido portador de magia y poderes diversos. Con la palabra se invoca a los dioses, se hacen hechizos y maldiciones. Con la palabra también se curan enfermedades y se da vida a mundos y seres.

En la literatura fantástica, toda hecha de lenguaje, la magia y los poderes aparecen en un punto central del escenario y permiten que el lector deje de lado las fronteras de la realidad. Los personajes de estas historias a menudo son poseedores de poderes que los demás no tienen —como la capacidad de transformar metales en oro, o ser invisibles—; también es común que los héroes tengan objetos que les dan ventajas sobre sus oponentes en la lucha por alcanzar su objetivo —anillos, espadas, varitas mágicas, talismanes y amuletos—.

Actividades

- Reflexiona sobre la existencia de los amuletos en la vida cotidiana o de los objetos que para nosotros cobran un valor especial, casi mágico. —Una piedra en especial, las herraduras, los cofres, monedas viejas o cartas antiguas...— ¿Por qué son tan importantes? Busca un objeto que te brinde tranquilidad o alegría para que lo tengas cerca de ti.
- Escribe un cuento donde el protagonista tenga poder sobre alguno de los elementos de la naturaleza.
- Indaga por historias de brujas que circulen en la región.
- Escribe un cuento en donde los objetos mágicos ayuden al héroe y/o a los antagonistas del héroe durante la narración.
- Imagina que tienes un poder mágico. ¿Para qué lo usarías? ¿Cómo sería este poder?
- Observa la ilustración de la p.46 del libro Lecturas Fantásticas. Imagina qué pasaría si le quitaras la venda roja a la mujer que allí aparece; luego piensa cómo sería tu vida si fueras invisible.

★ Lecturas recomendadas

- “La búsqueda”. Kostas Axelos, p. 131 En: Lecturas Fantásticas.
- “El hombre invisible”. Gabriel Jiménez Emán, p. 52 En: Lecturas Fantásticas.
- “Sola y su alma” Thomas Bailey Aldrich p. 53 En: Lecturas Fantásticas.
- “El mapa de los objetos perdidos”. Juan José Arreola, p. 149 En: Lecturas Fantásticas.

Concepto

Desde siempre, la humanidad ha expresado su asombro y temor ante la muerte. Y es tanto el asombro y el temor ante este hecho irrevocable, que son comunes en todos los pueblos del mundo las historias donde los seres venidos del más allá regresan para aparecerse a los vivos.

En ocasiones estas historias hablan sobre seres queridos que han muerto y regresan para dar mensajes a los que aún están vivos. Otras hablan de fantasmas que residen en algún lugar fijo y allí realizan sus apariciones: un río, una encrucijada en un camino... En otros casos, es la propia muerte, la que toma papeles protagónicos.

Todas estas narraciones —orales o escritas— hacen parte de lo que somos los humanos; y de una manera muy particular revelan una diferencia esencial entre nosotros y los otros animales de la naturaleza, pues pareciera que somos los únicos que durante toda nuestra vida llevamos presente la certeza de que vamos a morir, es decir, somos conscientes de que todo lo que empieza tiene que terminar.

Actividades

- Indaga entre el grupo por las historias sobre fantasmas que hayan escuchado. Luego elabora un trabajo de consulta entre los padres de familia y las personas mayores. Se puede hacer una recopilación escrita: "Historias de fantasmas de la vereda x".
- Pregunta por los mitos y leyendas de la región: cómo son, dónde aparecen, por qué aparecen, a quiénes se le aparecen...
- Si pudieras hablar con alguien que ya ha muerto ¿con quién hablarías? ¿Qué preguntas le harías?
- Observa la ilustración de la p.104 en Lecturas Fantásticas y escribe y realiza un monólogo corto sobre una mujer que durante el día es una anciana, y cuando cae el sol se transforma en una hermosa doncella.

★ Lecturas recomendadas

- "El gesto de la muerte". Jean Cocteau, p. 89. En: Lecturas Fantásticas.
- "Un creyente" George Loring Frost, p. 51 En: Lecturas Fantásticas.
- "El esqueleto de visita". Evelio Rosero Diago, p. 91 En: Lecturas Fantásticas.
- "Francisca y la muerte" Onelio Jorge Cardoso, p. 105 En: Lecturas Fantásticas.
- "Los ganadores del mañana". Horn Holloway, p. 55 En: Lecturas Fantásticas.
- "Final para un cuento fantástico". I.A. Ireland, p. 63 En: Lecturas Fantásticas.

Concepto

Fascinación es lo que sentimos cuando imaginamos que se hiciese posible, por algún artilugio tecnológico, viajar en el tiempo hacia el pasado, para conocer a los ancestros o a los personajes célebres que poblaron la historia; o hacia el futuro, para ver qué será de la vida de nuestros descendientes, qué será del mundo, hasta dónde llegarán los avances de la ciencia, y si habrá o no un “fin del mundo”.

No menos fascinante nos resulta la posibilidad de viajar en naves espaciales o en extraños aparatos a los confines del universo, conocer otras galaxias, planetas y formas de vida posibles en la inmensidad de la existencia.

Actividades

- Observa las Imágenes de las pp. 37 y 62 del libro Lecturas Fantásticas y supón que alguna de esas imágenes es la puerta o túnel que lleva al pasado o al futuro, como si fueran una “máquina del tiempo”. Escribe un cuento que describa el lugar y la época a la que se llega y los sucesos que allí suceden.
- Representa una comedia corta –con la ayuda de algunos compañeros— donde el tiempo vaya hacia atrás, donde los personajes, en vez de envejecer, se hagan jóvenes, etc.
- Elabora un pequeño libro de crónicas en el espacio, donde se cuenten las aventuras de cosmonautas que exploran el universo.
- A partir del cuento “Wells y Eistein” p. 24 del libro Lecturas fantásticas, inventa una máquina del tiempo dibujándole los botones de encendido, apagado, volante o timón, botón de propulsión, botón dirección de futuro, botón dirección de pasado, palancas de emergencia etc. para desplazarse ya sea al pasado o al futuro.

★ Lecturas recomendadas

- “Wells y Einstein”. René Avilés Fabila, p. 24 En: Lecturas Fantásticas.
- “El fin”. Fredric Brown, p. 25 En: Lecturas Fantásticas.
- “El hombre del cohete” Ray Bradbury, p. 27 En: Lecturas Fantásticas.

Concepto

Hoy en día consideramos que el grado de evolución de una cultura está de una u otra manera ligado a la capacidad para utilizar herramientas y para crear artefactos que le ayuden a hacer más fácil su existencia. Los humanos somos muy hábiles en la creación de herramientas y aunque ahora existen miles y miles de cosas que en tiempos pasados no existían y ni siquiera eran concebibles por nuestros antepasados, el camino de la inventiva, de las nuevas formas, utilidades y necesidades, apenas está empezando.

No hay nada más cautivante para una persona que un buen invento y muchos de los que conocemos fueron imaginados por escritores como una posibilidad y luego, con el pasar de los años, se convirtieron en parte de nuestras vidas. Un ejemplo típico de esto nos lo da Julio Verne, quien dentro de sus obras imaginó el submarino, el viaje a la luna y tantas otras cosas, mucho tiempo antes de que se volvieran realidad.

Actividades

- Un invento no siempre es una cosa complicada. De hecho, muchos de los inventos más útiles son muy sencillos. Elabora una lista de los 10 mejores inventos que utilizan las personas de la región y escoge el favorito.
- Trata de inventar algo que sea útil para ti, para la escuela o para alguien de tu familia. Recuerda: todos podemos crear algo nuevo.
- Poniendo como base una herramienta común, imagina una adición que pueda darle una nueva utilidad —también pueden juntarse dos herramientas o dos objetos para crear un invento nuevo— Ej. Un lápiz puede volverse una regla sólo poniéndole las líneas que marcan los centímetros. Una cuerda, con un palo en un extremo y una tiza en el otro puede servir como compás, etc.

★ Lecturas recomendadas

- “El hombre inventa y descubre”. P. 41-78 En: Historias y Lugares de la colección Secretos para contar.
- “El hombre del cohete”. Ray Bradbury, p. 27 En: Lecturas Fantásticas.
- “Wells y Einstein” René Avilés Fabila, p. 24 En: Lecturas Fantásticas.

Concepto

Desde que la humanidad supo que las estrellas no eran pequeños puntos en el cielo, sino que eran soles y galaxias que estaban a miles de millones de kilómetros, le obsesionó la idea de que la vida en esos otros lugares sería más que posible, casi necesaria.

Obedeciendo a esta obsesión, los humanos intentamos imaginar cómo serían los habitantes o la vida en los otros mundos que, suponemos, deben existir en la vastedad del universo. Es así como surgen los relatos donde criaturas inverosímiles interactúan con los humanos y donde las más alocadas visiones de otros lugares del universo nos asaltan y otros mundos nos invaden o nosotros a ellos.

Actividades

- Imagina que eres un extraterrestre y no conoces ninguno de los utensilios que utilizan los humanos. Descifra para qué sirven, es decir, invéntale una nueva utilidad a los objetos que para nosotros son comunes (el vaso de vidrio sirve para distorsionar las imágenes, el tenedor para peinarse el cabello, la cuchara para catapultar pequeñas rocas, como instrumento musical, etc.).
- Imagina la vida en otro planeta: cómo son los seres, qué respiran y comen, cómo se transportan, comunican, reproducen, qué relaciones tienen con otros seres del universo, dónde queda su planeta...
- Con material reciclable, construye un traje espacial que permita viajar por el espacio o entrar en atmósferas distintas a las de la tierra.
- Escribe un cuento en el que se narren las aventuras de un personaje terrestre viviendo en otro planeta o las aventuras de un personaje extra—terrestre viviendo en la tierra.
- Observa la imagen de la p. 26 del libro Lecturas fantásticas. ¿Crees que los ángeles tienen diferente género? ¿Qué pasaría si un ángel se enamorara de un ser humano? ¿Dónde vivirán los ángeles?

★ Lecturas recomendadas

- “La mañana verde” Ray Bradbury, p. 15 En: Lecturas Fantásticas.
- “El distinguido extranjero” Robert Louis Stevenson, p. 22 En: Lecturas Fantásticas.
- “El hombre del cohete” Ray Bradbury, p. 27 En: Lecturas Fantásticas.

Concepto

Cuando nos vamos a dormir, nunca sabemos qué nos espera: ¿Serán sueños felices, misteriosos, aterradores, o quizá reveladores? Porque el mundo de lo onírico es imprevisible, en él cualquier cosa puede pasar y podemos desafiar todas las fronteras de la realidad de nuestra vida cotidiana. Esta cualidad de salirse de lo convencional ha hecho que le demos especial importancia a lo que soñamos, y por muchos siglos las historias han provenido, justamente, de los sueños.

En la antigüedad, los sueños eran relacionados con las divinidades y servían para interpretar el pasado, el presente y para predecir el futuro. Ahora, son vistos con los ojos de la ciencia y a pesar de tantos estudios, aún guardan muchos misterios que no han sido develados. Los sueños han inspirado a pintores, escritores, cineastas, inventores y son una fuente inagotable, constantemente renovada, de imágenes alucinadas que, en últimas, revelan los más recónditos secretos y deseos de nuestro ser a través de símbolos.

Actividades

- Narra o dibuja un sueño tal y como lo recuerdas, sin intentar llenar los vacíos o las inconsistencias que dentro del sueño se presenten. Se puede llevar un diario de sueños.
- Lee el primer párrafo de 3 cuentos diferentes. Luego, a través de una narración lógica, intenta unirlos para generar un solo cuento.
- ¿Sabes qué es la metamorfosis? Observa la ilustración de la p.146 en Lecturas fantásticas y observa cómo la rana se transforma en caballo dependiendo del ángulo en que se mire, o cómo en la p.110 los peces se transforman en pájaros. Escoge un animal e imagina que un día al despertarte, te has transformado en ese animal. Cuenta la historia sobre cómo sería tu vida después de dicha metamorfosis.
- Observa la ilustración de la p. 102 del libro Lecturas fantásticas y narra lo que la mujer está soñando.

★ Lecturas recomendadas

- "El sueño de la mariposa" Chuang Tzu, p. 110 En: Lecturas Fantásticas.
- "Persecuta". Mario Benedetti, p. 103 En: Lecturas Fantásticas.
- "El sueño del rey" Lewis Carroll, p. 102 En: Lecturas Fantásticas.
- "La mosca que soñaba que era un águila" Augusto Monterroso, p. 147 En: Lecturas Fantásticas.
- "Episodio del enemigo" Jorge Luis Borges, p. 101 En: Lecturas Fantásticas.

Concepto

Los sentidos nos dicen día a día que los objetos permanecen fijos en su sitio a menos que algo les imprima fuerza y los mueva. Esto se debe a que los objetos que nos rodean son inertes, no tienen movimiento propio, ni crecimiento, es decir, carecen de vida.

Pero mentes imaginativas alrededor del mundo, gracias al poder del lenguaje, han atribuido movimiento y vida a estos objetos y son muchos los relatos o historias en los que caminan, se mueven, hablan y hasta toman el control de la vida de los hombres.

Actividades

- Escoge varios objetos que se vean a menudo. Luego, escribe un cuento donde ellos cobren vida, se muevan, hablen, se diviertan, etc.
- Imagina que todo lo que está hecho con material perteneciente a seres vivos —madera, cuero, huesos, tejido, pelajes— retorna a la vida. ¿Qué pasará con las casas, con la ropa, y demás implementos que se utilizan en la vida cotidiana?
- Observa algunas imágenes realizadas con objetos como las encontradas en las páginas 19, 54, 59, 60, 77 del libro Lecturas fantásticas. Identifica los objetos que se encuentran allí. Escoge algunos objetos de tu gusto y transfórmalos en otras cosas.

★ Lecturas recomendadas

- “¿Quién sabe?” Guy de Maupassant, p. 73 En: Lecturas Fantásticas.
- “Pueblo de madera” Alphonse Daudet, p. 139 En: Lecturas Fantásticas.
- “Hombre pierde su sombra en un incendio” Joaquín Mattos Omar, p. 47 En: Lecturas Fantásticas.
- “Amenazas” William Ospina, p. 111 En: Lecturas Fantásticas.

Anexos

Juego de diccionario

Para jugar diccionario se deben reunir mínimo varios jugadores, cada uno con una hoja en blanco —todas las hojas deben ser iguales para que no se distinga de quién es cada una— y con que escribir.

1. Uno de los jugadores toma un diccionario y busca una palabra de la que ignore el significado y que presuma que los otros tampoco conocen, y se la dice al grupo.

2. Cada uno de los demás jugadores escribe lo que piensa que podría significar esa palabra. El jugador que escogió la palabra copia, sin que ninguno de los otros se entere, el significado que aparece en el diccionario.

3. El que escoge la palabra, recoge las hojas de los otros compañeros y lee todos los significados. Después pregunta a cada participante sobre cuál cree que es el significado verdadero de la palabra.

4. Al final, el que escogió la palabra revela su verdadero significado y aquel que adivina el significado correcto, gana un punto; aquel que convence a otros de que el significado que él se inventó es el correcto, gana un punto por cada uno que vote por su respuesta. Si nadie adivina el significado verdadero de una palabra, aquel que la tomó del diccionario gana tres puntos.

Nota: El diccionario va cambiando de manos, de modo que todos los participantes tengan la oportunidad de escoger la palabra con la que se va a jugar.

La máquina de cuentos

¿Cómo se construye la máquina?

En cartulina o en cartón, se cortan siete círculos de unos 15 centímetros de diámetro cada uno. Luego, con un marcador o un lapicero, se dividen en ocho casillas de tamaño uniforme, y cada casilla tendrá escrita una opción diferente. Cada cartulina determinará un aspecto del cuento, así:

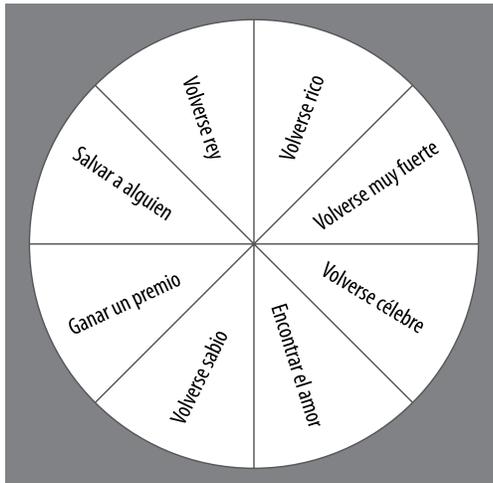
En el primer círculo o rueda se define el **héroe** del cuento, el personaje principal:



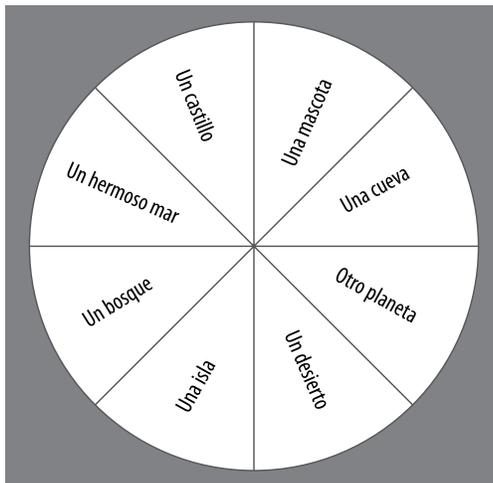
En el segundo círculo, se define el **punto de partida**, aquel acontecimiento que da inicio a la historia:



En el tercero, se define cuál es el **objetivo** que persigue el héroe:



En el cuarto se aclara dónde acontece la historia, el **espacio** o lugar:



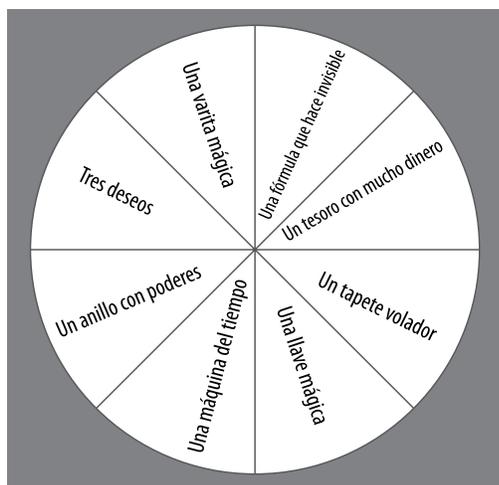
En el quinto, se determina cuál va a ser el amigo o **ayudante** del héroe durante su aventura, aquel que lo va a ayudar a lograr su objetivo:



En la sexta rueda, se define cuál va a ser el **enemigo** o antagonista del héroe en la lucha por la consecución de su objetivo:



Por último, en el séptimo círculo, se escoge el **elemento mágico** del que se puede valer el héroe durante la narración y que generalmente resulta de vital importancia para que el héroe alcance su objetivo felizmente.



En el centro de cada rueda se clava un alfiler que le va a permitir girar. El estudiante o el docente la impulsa y cuando se detiene, una muesca o marca, determinará cuál de las opciones va a ser tomada en cuenta para escribir el cuento. Una vez están todas las opciones definidas, se procede a la escritura del cuento. Hay que tener en cuenta que el texto que resulte puede ser reescrito o corregido una o varias veces. También debe ser socializado entre compañeros y, por qué no, entre los diferentes grados que compongan la escuela.

Las imágenes fantásticas

*La vista es casi siempre tan certera y fiel
que nos parece que no puede tener fallos ni limitaciones;
pero sí las tiene, cuando se ve lo que no existe,
y no se ve lo que sí existe.*

Las imágenes que ilustran el libro *Lecturas Fantásticas* se basan en el juego de representaciones ambiguas, poniendo en cuestión la relación entre lo que nos muestra el texto y lo que consideramos real. Cada ilustración del libro, tiene en la parte inferior una pregunta o una frase, que te ayudará a descubrir lo que encierra la imagen, eso que a simple vista no logramos ver.

Cuando vemos un paisaje en una pintura o en una fotografía, estamos siendo engañados visualmente; el uso que hace el artista de distintos recursos como la perspectiva, la luz, el color etc. nos lleva a creer que estamos viendo una escena tridimensional. A veces los artistas nos engañan, de manera que no podemos decidir si lo que vemos en una pintura tiene una u otra forma. De hecho, todo lo que vemos es una ilusión óptica, porque la visión no es sino una reconstrucción que la mente hace de la realidad.

Al viajar por estas imágenes, en un principio quizá veamos la pintura de un modo, pero súbitamente observamos otro aspecto. Cuando esto ocurre, el cerebro verifica una y otra vez, en un esfuerzo por resolver el problema y es eso precisamente, lo que tanto llama nuestra atención y nos lleva a reflexionar, a divertirnos y a pensar.

Concepto

Muchas ilusiones ópticas dependen de cómo se miren las cosas. Al observar algunas imágenes del libro percibimos zonas en las que inicialmente centramos la atención y a las que llamamos “figura”, y zonas circundantes que quedan en otro plano al que denominamos “fondo”. El conjunto figura—fondo constituye una totalidad. Esto significa que no existe figura sin un fondo que la sustente y viceversa.

En algunas Imágenes del libro Lecturas Fantásticas, según nuestro punto de vista, puede emerger una figura diferente desde lo que antes era fondo. En ocasiones el conjunto está compuesto por estímulos de igual intensidad y en ocasiones los campos difusos cambiantes dificultan la posibilidad de aislar y percibir una figura, es decir de diferenciar figura—fondo.

Actividades

- Extiende la mano y centra la mirada en ella. Muévela sin perderla de vista, pero a la vez intenta percibir el resto del entorno. Tendrás la sensación de que se ve, pero sin detalles.
- Identifica en el libro Lecturas fantásticas las Imágenes que contengan doble imagen. Entre los compañeros compara cuál es la primera imagen que reconoce cada uno, cuál es su fondo y cuál su figura. Ten en cuenta las Imágenes recomendadas en esta ficha.
- Trata de encontrar figuras que se escondan en las formas de las piedras, en las manchas de una pared, en las baldosas, entre las ramas y la tierra de un barranco etc.

★ Imágenes recomendadas en Lecturas fantásticas

- “La muerte escondida” p. 94
- “El amor de Pierrot” p. 90
- “Todo es vanidad” p. 96
- “Dejad que los perros dormilones se echen” p. 103
- “Dos animales en uno” p. 146
- “Ilusión de una copa” p. 51
- “Mi novia y mi suegra” p. 104
- “Liebre – pato” p. 112
- “Ángeles celestiales” p. 26
- “Marlene” p. 53
- “Gato ratón” p. 133
- “Un cambio de escenario” p. 40
- “Sara Nader” p. 64
- “Los misteriosos labios que aparecieron en la espalda de mi niñera” p. 88
- “Rostro paranoico” p. 136
- “Espíritu de la montaña” p. 19
- “San Jorge y el dragón” p. 52
- “Misterio entre hojas de otoño” p. 102

¿Qué esperamos ver?

Concepto

Las ilusiones ópticas no sólo engañan la vista, sino también la mente. Los ojos envían la información al cerebro, que no puede decidir cómo actuar. Ello se debe a que la información es contradictoria. Las ilusiones afectan lo que vemos, ya que nuestras reacciones suelen estar determinadas por lo que esperamos ver.

Las figuras imposibles son un claro ejemplo de esto, pues el cerebro se confunde y ve como reales figuras que no se pueden materializar.

Actividades

- Identifica en el libro Lecturas fantásticas las Imágenes donde haya figuras imposibles e intenta reconocer cuál es el punto exacto que genera la ilusión. Ten en cuenta las Imágenes recomendadas en esta ficha.
- Realiza un listado de elementos o situaciones imposibles como un río que corre en sentido contrario, las escaleras que al subirlas te baja un piso etc. Luego trata de dibujarlo.
- Intenta construir con palitos y plastilina o barro, la estructura de la ventana que aparece en la ilustración de la p. 69 del mismo libro.

★ Imágenes recomendadas en Lecturas fantásticas

- "La terraza imposible" p. 150
- "Dos cuerpos y una sola cabeza" p. 134
- "Melodías tristes en un día de invierno flamenco" p. 12
- "Retrato de un hombre invisible" p. 50
- "Una ventana con vista hacia afuera y hacia adentro" p.69
- "Carta blanca" p.22
- "Un otoño en bicicleta" p. 118
- "La casa en el árbol" p. 138
- "Polarización" p. 32

Surrealismo

Una misma cosa puede ser interpretada de diferentes maneras.

Concepto

El surrealismo intenta plasmar por medio de formas abstractas, figurativas o simbólicas, las imágenes de la realidad, más allá de la misma realidad, el subconsciente y el mundo de los sueños, donde una misma cosa puede ser interpretada de diferentes maneras.

En el mundo de la visión, no siempre lo que se ve es lo que es, porque, cuando los datos que permiten ver se combinan de cierta manera, pueden resultar engañosos.

Actividades

- Recuerda algún sueño donde hayan sucedido cosas poco normales y luego mediante un dibujo trata de representar la escena.
- Observa el índice de imágenes ubicado en el libro Lecturas fantásticas. Busca las imágenes del pintor y padre del surrealismo, Salvador Dalí. ¿Qué figuras simbólicas encuentras en ellas? ¿Qué relaciones encuentras entre las imágenes de este pintor? Ten en cuenta las imágenes recomendadas en esta ficha.
- Intenta hacer con palillos y plastilina la ventana donde aparece el búho, en el libro Lecturas fantásticas.

★ Imágenes recomendadas en Lecturas fantásticas

- "Sin título" p. 72
- "Sin título" p. 84
- "Armario surrealista" p. 62
- "Mae West" p. 77
- "Rostro y plato de frutas en una playa" p. 80

Concepto

Las teselaciones son polígonos repetidos en un plano o combinaciones de ellos, que en conjunto conforman bellas y armoniosas imágenes o formas que se van transformando.

Una de las muchas maneras que tenemos para decorar una superficie plana es tapizándola con pequeñas piezas de diferentes colores. Todas estas piezas se juntan sin ponerse una encima de la otra y sin dejar huecos.

Actividades

- Observa las nubes en movimiento e identifica formas en ellas.
- Escoge distintos elementos del entorno y clasifícalos por color, tamaño y textura —hojas, piedras, palos, semillas, frutas—. Éstos van a ser utilizados para diseñar figuras de gran tamaño como animales, paisajes, rostros humanos, o cualquier cosa que la inspiración decida. Para ello se debe escoger una zona abierta, que pueda ser observada a la distancia, preferiblemente desde un punto más alto.
- Analiza los fenómenos de la perspectiva que se presentan desde el lugar de donde se va a mirar la obra y tenerlos en cuenta a la hora del diseño y la ejecución.
- Una variación del ejercicio anterior es cocer una colcha de retazos haciendo inicialmente un diseño sobre papel y con colores para crear alguna imagen o figura.
- Identifica en las imágenes de M.C. Escher, cómo un elemento se va transformando en otro, intenta hacer algo similar con colores y otros materiales. —Ten en cuenta las Imágenes recomendadas en esta ficha—.

★ Imágenes recomendadas en Lecturas fantásticas

- "Aire y agua" p. 110
- "Metamorfosis" p. 130
- "Volando a la hora de dormir" p. 14
- "Cometas" p. 114
- "Navegando al atardecer" p. 142

Concepto

Con las ilusiones ópticas tendemos a pensar que las líneas rectas son más largas de lo que son, y las curvas suelen causarnos confusiones todavía mayores.

Cuando en un cuadro vemos cierto “movimiento” debido a líneas curvas, esto se debe a que el cerebro está tratando de darle sentido a las figuras formadas por aquéllas, pero en realidad la imagen es estática a pesar de la evidencia.

Actividades

- Identifica en el libro Lecturas fantásticas las Imágenes que sugieran un movimiento propio. Analiza bien dichas imágenes e intenta crear un efecto parecido con otras formas haciendo dibujos semejantes a los del libro. — Ten en cuenta las Imágenes recomendadas en esta ficha—.
- Observa tu rostro por el derecho y el revés de una cuchara. ¿Qué observas en ella?
- Escribe tu nombre en un papel, pero al revés. Así, cuando veas el reflejo de tu nombre en el espejo, lo verás derecho.

★ Imágenes recomendadas en Lecturas fantásticas

· “Cangrejo en otoño” p. 24

· “Otoño” p. 25

· “Alabeo” p. 37

· “Dirt on bishop” p. 66

Concepto

Al observar dos objetos similares que se encuentren a diferentes distancias, se va a tener la sensación de que el objeto que está más alejado es de menor tamaño que el que está más cerca. A este fenómeno se le denomina “perspectiva”.

En la pintura o en el dibujo, donde se trabaja sobre un lienzo o un papel —los cuales carecen de profundidad— para representar lo más fielmente posible la manera como nosotros percibimos la realidad, utilizamos esta ilusión óptica. La perspectiva es entonces la forma de representar objetos tridimensionales en una superficie plana, bidimensional, para recrear la profundidad y la posición.

Actividades

- Toma dos objetos iguales —con el mismo tamaño y forma— y ubícalos uno a dos metros, y otro a tres metros del observador. Sin moverte, mide con una regla la altura o anchura de ambos objetos. Aquel que está más lejos debe medir menos que el que está más cerca, aunque en realidad los dos tengan la misma medida. Realiza un dibujo de los dos objetos tomando por base estas medidas y teniendo en cuenta la perspectiva.
- Dibuja en el piso un círculo. Comienza a distanciarte de él y cada dos metros analiza qué le sucede a la imagen. Dibuja poco a poco los cambios en una hoja.
- Con respecto al dibujo anterior analiza y decide cómo se debe dibujar para que a distancia se pueda ver claramente un círculo. La conclusión debe ser una figura ovalada.

★ Imágenes recomendadas en Lecturas fantásticas

- “Un otoño en bicicleta” p. 118
- “La casa en el árbol” p. 138

Concepto

Para obtener una imagen en tercera dimensión, partimos de una ilusión óptica basada en la capacidad que tienen los ojos de captar imágenes desde distintos puntos de vista.

Esas perspectivas diferentes son captadas de tal forma por el cerebro, que pareciera ocurrir que lo que observas es una imagen tridimensional. En todas las imágenes de estereogramas o 3D, observarás que se repite el mismo esquema.

Actividades

· Para ver las imágenes en tercera dimensión sigue con cuidado y mucha paciencia las indicaciones del comienzo: pegar la nariz a la imagen, desenfocar y comenzar a alejar el libro lentamente con la mirada fija.

★ Imágenes recomendadas en Lecturas fantásticas

- “Colibríes” p. 152
- “Oasis perdido” p. 154
- “Cebras” Andrews And McMeel, p.155
- “Conejo de la suerte” Andrews And McMeel, p. 157

Ejercicios visuales

¿Cómo usa la naturaleza las ilusiones ópticas?

Muchos animales engañan la vista de sus enemigos, incluyendo a los cazadores humanos. Sencillamente se confunden con el fondo, su color natural es engañoso: no produce contrastes y no hay manera de distinguirlos. Esto es lo que sucede con las manchas blancas de algunos venados y con los dibujos de los caparzones de tortuga, y es por eso que casi todos los peces tienen el dorso oscuro, para que las aves de presa no los vean fácilmente. Inventa un dibujo camaleónico con muchos elementos de la naturaleza e intenta esconder algunos personajes para que no sean tan evidentes.

La salchicha flotante

Para ver cómo flota una rarísima “salchicha dactilar”, se ponen las manos estiradas frente a los ojos, a unos 15 o 20 centímetros, se juntan los dedos índices y se mira fijamente donde se unen las primeras falanges. Desenfoca hasta ver una salchicha volando que sale de los dos dedos. Mirarlo a contra luz con cielo de fondo facilita el verla.

El ojo dominante:

Es aquel con mayor agudeza visual, el que domina la visión de profundidad, mientras el otro domina la periférica y la espacial principalmente, haciendo llegar entre ambos una imagen tridimensional a nuestro cerebro. El ojo dominante es el ojo que utilizamos preferentemente para mirar por un microscopio, una cámara de fotos, etc. Para saber cuál es el ojo dominante podemos tomar una hoja de papel, hacer un orificio de dos centímetros de diámetro. Toma con ambas manos el papel y colócalo al frente. Por entre el orificio busca un objeto con los dos ojos abiertos. Tras ello, y sin cerrar ningún ojo, acerca el papel hacia la cara, sin dejar de ver el objeto. Observa cómo conduces el agujero del papel hacia un ojo determinado, ese será el llamado ojo dominante.

