

¿Y SI SE COME UNA BALLENA?

GUÍA DIDÁCTICA



¿Y SI ME COME UNA BALLENA?

Martín tiene una imaginación desbordante que a veces le juega malas pasadas. Se imagina situaciones catastróficas y se preocupa tanto que tiembla como un flan. ¿Y si explotan todos los globos de la fiesta? ¿Y si se pierde en la excursión de la escuela? Por eso, su madre decide darle la vuelta a la tortilla... ¿Y si solo le esperan cosas buenas?



¿QUÉ SABEMOS? ANTES DE LA LECTURA

Antes de leer el libro, quizá podáis preguntar al grupo si conoce el cuento *Juan sin miedo*. Lo podéis resumir brevemente: Juan es un chico muy valiente que no sabe lo que es el miedo. Así que un día emprende un viaje para ir a su encuentro. ¡Se enfrenta con gigantes malvados, duerme en cementerios e incluso se le presenta un fantasma! Pero nada, no hay forma de que descubra el miedo. Finalmente, se casa con la hija del rey, y a ella se le ocurre asustarle una noche, mientras duerme, echándole un cubo de agua fría encima. Juan se lleva un gran susto y empieza a temblar aterrorizado. Ahora sí, gracias a la princesa, ¡ya sabe qué es el miedo!

¿Sois como Juan, que jamás teme nada? ¿O a veces sí tenéis miedo?

¿Qué cosas os asustan?

Hablad de hechos cotidianos o situaciones cercanas que les pueden dar miedo: el pasillo oscuro de casa, las olas de la playa, montar en bicicleta, subir en una atracción muy alta, hacerse daño en una excursión, etc. Si durante la conversación salen situaciones fantásticas (que vengan unos extraterrestres, que un dinosaurio se os zampe...), incorporadlas igualmente, pero diferenciándolas de las que no lo son.

Después tener esta charla, podrán entender y aprovechar mejor lo que plantea **¿Y si me come una ballena?**



LEEMOS Y MIRAMOS DURANTE LA LECTURA

Realizad la lectura de forma individual o colectiva. Si optáis por la segunda posibilidad, podéis ir comentando sobre la marcha si las situaciones que describe el protagonista podrían pasar de verdad o, por el contrario, jamás podrían suceder. ¿Cómo las resuelve la madre? Lo hace con imaginación y fantasía. Procurad que se den cuenta de que todas las situaciones son maravillosas y no catastróficas.

1

Al observar las ilustraciones, os podéis fijar en los detalles para conocer mejor al protagonista:

¿A qué le gusta jugar? ¿Qué cosas le interesan?

2

Después de leer esta otra página y dado que parte de la información importante se encuentra en la ilustración, preguntadles:

¿Crees que saldrá a jugar a hacer pompas de jabón?
¿Por qué? ¿Qué se imagina?



En el texto, se repite siempre el mismo inicio de frase «Y si...», con una tipografía y cuerpo diferentes del resto del texto. Haced hincapié en ello si estáis haciendo una lectura compartida en voz alta.



COMPARTIMOS DESPUÉS DE LA LECTURA

A continuación tenéis dos propuestas de actividades. Incluyen una ficha con la información básica y la descripción para su desarrollo.

JUGAMOS A «Y SI...?»	
Edades	De 6 a 10 años
Materiales	Material para escribir y dibujar
Objetivos	Inventar una historia oralmente Escribir un relato inventado en grupo
Agrupación	Por parejas o en grupos reducidos
Duración	1 o 2 sesiones

DESARROLLO

Tal y como hacen María y Martín, el alumnado deberá inventarse una historia sobre la marcha, de forma oral. Pueden hacerlo en parejas, o bien formando un círculo de ocho o diez alumnos. Como si fuera un juego, quien comienza plantea una pregunta hipotética sobre una situación dada o inventada. Por ejemplo:



PRONTO IREMOS AL TEATRO

Alumno 1: ¿Y si a media función se va la luz y nos quedamos a oscuras?

Alumno 2: Entonces aparecerán unas luciérnagas e iluminarán todo el escenario para que la representación pueda continuar.

Alumno 1 (o 3): ¿Y si entonces tengo muchas ganas de ir al baño y todavía no ha vuelto la luz?

Alumno 2 (o 4): Ah, muy fácil. Unas luciérnagas te llevarán volando,

como si fueras Aladino. Una vez en el lavabo, te alumbrarán y silbarán una cancioncilla.

Alumno 1 (o 5): ¿Y si mientras hago pipí resulta que se acaba la función y todos se marchan sin mí?

Alumno 2 (o 6): ¡Entonces habrás estado de suerte! Vivirás la mejor experiencia de tu vida porque los teatros son lugares mágicos en los que...



Y así hasta cerrar la historia, buscando un final. Si se hace en parejas, ponédles un límite de intervenciones o de tiempo. Si se opta por el corro, completad la vuelta hasta que la última intervención sea la de cierre.

Finalmente, se puede proponer escribir la historia e ilustrarla.



IMPROVISAMOS HISTORIAS	
Edades	De 6 a 12 años
Materiales	Material para dibujar (lápiz, papel, ordenador) Cartulinas
Objetivos	Elaboración de cartas con dibujos Inventar un cuento de manera improvisada
Agrupación	En parejas o en grupos reducidos
Duración	2 sesiones mínimo

DESARROLLO

Para seguir trabajando la creatividad y la expresión oral, proponemos crear un juego de cartas para inventar historias. Se trata de dibujar tantas imágenes como queráis (se pueden ir ampliando a medida que vayáis jugando). Cada carta tendrá una imagen sencilla de un objeto, un animal, una planta o un lugar. Las podéis organizar por categorías. Una vez mezcladas, un jugador elige ocho, por ejemplo, y las deja boca arriba. A partir de las imágenes que le han salido, deberá inventarse una historia. La historia también se puede inventar en grupo, estableciendo una rueda de intervenciones.

Ideas para dibujar las cartas:

PARA SITUAR LA HISTORIA

- **Personajes:** personas, animales, plantas, objetos... (reales o fantásticos)
- **Lugares:** montaña, playa, cueva, ciudad, castillo, Luna...
- **Tiempo:** día, noche, pasado, presente, futuro...

PARA EL INICIO, EL NUDO Y EL DESENLACE

- **Acciones:** leer, saltar en paracaídas, cocinar, llorar, reír, bailar...
- **Meteorología:** lluvia, viento, nieve, tornado, arcoíris, rayo...
- **Objetos:** fantásticos o reales. De aventura, de intriga, de terror, de humor...





Modelo:

Érase una vez una niña llamada Elena que siempre leía en una biblioteca. Un día tuvo una idea: ¡haría un viaje en submarino! Pero ¿cómo hacerlo sin submarino? Pensó que su tía, una bruja muy astuta, podría lanzar un hechizo para ayudarla. Y así fue como la tía bruja convirtió un plátano en un submarino. Elena viajó por el fondo marino durante muuuuchas noches hasta que llegó a un castillo en una isla solitaria. Allí solo vivía una serpiente, que, por suerte, resultó ser muy amable y la invitó a quedarse una temporada. Pero pronto empezó a hacer frío y, con la llegada del invierno, Elena decidió volver a la biblioteca, donde se estaba más calentito.

