

# GUÍA

DIDÁCTICA

## *Serafín y sus maravillosos inventos*



Guía desarrollada por Marta Costa

© Editorial Flamboyant

## Serafín y sus maravillosos inventos

reivindica conceptos como el optimismo, la creatividad y la amistad; valores que son tesoros que hay que cuidar y compartir.

### Imaginación sin fronteras

Combinada con la ilusión, el optimismo y la cooperación, la imaginación puede llegar tan lejos como se quiera. Los personajes de esta historia se apoyan y trabajan conjuntamente para conseguir sus sueños. Su recompensa será mágica.



## ¿QUÉ SABEMOS? Antes de la lectura

Para empezar, se ha de leer el título y mostrar la cubierta a los alumnos. Conviene dinamizar una conversación breve a través de preguntas como: ¿cuál de los dos personajes será Serafín? ¿Qué actitud tienen los otros personajes? ¿Qué creéis que pasa? Fijaos en los detalles de la ilustración y jugad a adivinar qué instrumentos se ven en la ilustración. ¿Para qué servirá este enorme artefacto? ¿Qué tipo de inventos creéis que construye Serafín?

Se les puede preguntar a los alumnos por otros relatos que cuenten historias de inventores, si han leído o recuerdan alguno. Asimismo, se puede charlar brevemente sobre si les gusta hacer inventos, acerca de si alguna vez han creado un objeto para algo en concreto, etc.



Se ha de abrir el libro, observar la escena de la portadilla y describirla entre todos. ¿Parece que los tres personajes se conocen entre sí? ¿Trabajan en equipo?

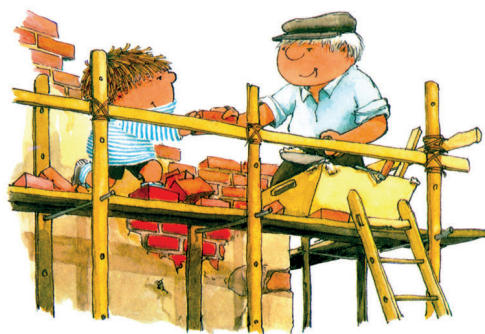
En este punto, ha llegado el momento de empezar a leer.

## LEEMOS Y MIRAMOS

### Durante la lectura

Tanto si se hace una lectura colectiva como individual, será necesario que se preste atención a lo siguiente:

El **texto** narra una historia, la de un personaje peculiar con muchas aptitudes escondidas. En ella pasarán dos hechos inesperados que sitúan a Serafín en un callejón sin salida: el despido y el desalojo. En estos dos momentos conocemos a fondo al personaje; es cuando realmente se descubre su personalidad, la de alguien capaz de convertir algo negativo en positivo.



El diálogo entre el texto y las imágenes varía en función del mensaje y el contenido que el autor quiere transmitir. Se pueden leer las **imágenes**, por ejemplo, como una tira cómica, con pequeñas secuencias que explican una acción. Otras ilustraciones serán más descriptivas, a página entera y ricas en detalles. También se combinan elementos recortados sobre fondo blanco (normalmente, los personajes) con composiciones de escenas. Hay recursos gráficos que refuerzan el texto, como la línea discontinua y los colores atenuados de los personajes que representan oficios imaginados por Serafín. En otras ocasiones, se contrapone una imagen pequeña que representa el trabajo y el esfuerzo del día a día con una escena iluminada y llena de alegría que va más allá del texto: ¡el trabajo de hormiguita tiene sus frutos!

## COMPARTIMOS

### Después de la lectura

A continuación, encontraréis dos propuestas más concretas. Incluyen una ficha con información básica y una explicación del desarrollo de la actividad.

## LA CASA IMAGINARIA

### NIVEL

De diez a doce años

### MATERIALES

Material para dibujar, pintar, recortar, pegar...

Papel o cartulina DIN-A3

### ÁREA DE CONOCIMIENTO

Expresión artística: visual y plástica.

Diseñar una vivienda de fantasía.

### OBJETIVOS

Representar una vivienda de manera bidimensional.

### AGRUPACIÓN

Individual o de dos en dos

### DURACIÓN

Una o dos sesiones de trabajo (50-60 minutos)

## Desarrollo

Partiendo de la casa que construyen Pluma y Serafín, proponemos que el alumnado imagine cómo le gustaría que fuera su casa. Se le puede animar a utilizar la imaginación e incluso a dejarse llevar por la fantasía. Para guiar un poco el proceso, se les puede sugerir que tengan en cuenta los siguientes temas:

- Ubicación de la vivienda: en plena naturaleza, en un árbol, en la ciudad, bajo el mar...
- Forma, dimensiones y distribución: grande, pequeña, con una o más plantas, con muchas habitaciones, un único espacio, con ventanas, con terraza...
- Material: de madera, de cemento, de piedra, de vidrio, combinando diferentes materiales...
- Los interiores: qué elementos hay, mobiliario, número de habitaciones...
- Diseño energético: electricidad, gas, agua, sostenible...



Una vez que tengan clara su idea, hayan tomado notas y hayan hecho algunos bocetos, se trata de que lleven a cabo el proyecto y dibujen la casa. Puede pedirles diferentes tipos de representación en función de si el objetivo es trabajar los planos de cada planta, las secciones transversales, etc., o centrarse en la expresión plástica y dejar que los alumnos dibujen libremente.

Para terminar, se pueden exponer todas las casas imaginarias y disfrutar de la arquitectura de fantasía.

### Vayamos más allá...

Se puede ampliar la actividad construyendo una maqueta tridimensional con varios materiales.

## EL JERSEY MULTIFUNCIONAL DE PLUMA

### NIVEL

De seis a doce años

### MATERIALES

Camisetas en desuso, calcetines, almohadas...

Tijeras, gomas elásticas

Pintura o rotuladores especiales para tejido (opcional)

### ÁREA DE CONOCIMIENTO

Expresión artística: visual y plástica

### OBJETIVOS

Reutilizar ropa usada.

Confeccionar una bolsa.

### AGRUPACIÓN

Individual o de dos en dos

### DURACIÓN

Una sesión de trabajo (50-60 minutos)

## Desarrollo

Pluma, el amigo de Serafín, tiene un jersey multifuncional que, además de servirle de abrigo, le permite guardar juguetes y objetos que se encuentra. Con esta idea, proponemos que confeccionen una bolsa a partir de camisetas viejas que ya no utilicen. Incentive la exploración de las posibilidades del tejido: se puede recortar, anudar, doblar...

A continuación, mostramos unos ejemplos:



Primero, recortar el cuello y las mangas.

**Opción A:** Girar del revés la camiseta y juntar la parte inferior con una goma elástica.

**Opción B:** Hacer pequeños cortes en la parte inferior creando flecos. Anudar los flecos de dos en dos.

¡La bolsa ya está lista!

También se puede utilizar una funda de almohada, recortar como en la imagen y juntar las dos asas con un nudo.

