

Mi mascota

Autora: Yolanda Reyes

Ilustrador: Rafael Yockteng

Temas

- Animales
- Familia
- Crecimiento y maduración

Valores

- Respeto
- Responsabilidad
- Bondad

PROPUESTAS DE LECTURA

1. MI MASCOTA: un libro sobre juegos y juguetes

Algunas ideas para el maestro

Las guardas del libro (esas dos páginas ilustradas que anteceden y cierran el texto) nos abren grandes posibilidades de conversación. En ellas aparecen niñas y niños con sus mascotas de juguete. Caballitos, muñecos, dragones y peluches que pueblan imaginariamente los momentos de juego. En muchos casos, son más que un objeto de tela y relleno. Se convierten en auténticas mascotas, seres queridos, con cuya compañía se escenifican los deseos, las fantasías, los miedos y las frustraciones. Las mascotas de juguete tienen orejas siempre dispuestas a escuchar, suelen ser suaves y abrazables, y tienen un papel central en la vida íntima de los niños.

Algunas preguntas útiles

- ¿Tienen algún juguete favorito? ¿O tenían alguno cuando eran más pequeños?
- ¿Cómo se llama? ¿Cómo es? ¿Cómo llegó a ser su juguete preferido?
- ¿Creen que los juguetes se transforman?
- ¿Los adultos tienen juguetes favoritos? ¿Cómo cuáles?
- Vuelvan a las guardas, observen atentamente: ¿reconocen alguno de los juguetes?

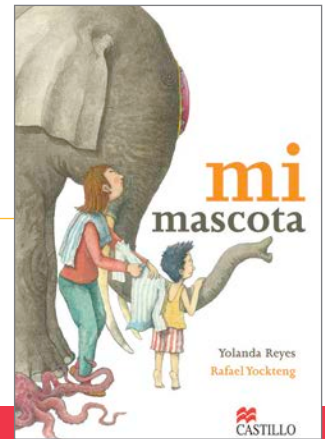
Páginas: 40

Edad: 4+

Grados: 3º de preescolar y

1º de primaria

Para: lector principiante



¿Cuál es la mejor mascota para un niño?, ¿qué mascota es capaz de hacer todo lo que el niño quiera en el momento en que se lo pida? Los maravillosos versos de Yolanda Reyes, acompañados por las acuarelas de Rafael Yockteng, develarán el misterio de cuál es la mascota más fiel y entrañable.

- ¿Para qué sirven las guardas? ¿Se leen? ¿Nos dicen algo?

2. MI MASCOTA: un libro para seguir pistas

Algunas ideas para el maestro

Un rasgo fundamental de la competencia lectora es la capacidad para identificar y dar sentido a las señales que el texto ofrece; seleccionar y organizar información, darle un significado a lo que se despliega sobre la página. Este libro es como una larga adivinanza, que poco a poco va soltando pistas sobre la misteriosa mascota. Tenemos que concentrarnos para unir las pistas. Recomendamos que la maestra o maestro lea en voz alta, y que los niños sigan la lectura en sus propios ejemplares, pues muchas de estas pistas se encuentran en las ilustraciones. Es importante hacer pausas para comentar la imagen, después de leer cada texto, página por página; escuchar con atención, sin apresurarse... ¡las lecturas de la imagen pueden resultar asombrosas! Si se recuperan todas las hipótesis, se presta atención a las anticipaciones y a las inferencias que se van haciendo, el grupo tendrá una experiencia lectora profunda y múltiple. Dosifique según el interés del grupo (algunas páginas sugeridas para hacer cortes son la 13, la 23 y la 29).

Algunas preguntas útiles

- ¿Cuántos detalles pueden encontrar en las ilustraciones? ¿Juegan entre sí las mascotas?
- ¿Qué opina la mamá?
- Según lo que el texto dice, ¿de qué mascota está hablando el niño?
- En las últimas páginas, ¿hay pistas?, ¿qué pueden encontrar en el texto que les dé datos sobre la mascota?
- ¿Se dieron cuenta de quién es la mascota antes de la última página? ¿Cómo lo adivinaron? ¿Qué pensaban?

3. MI MASCOTA: un libro sobre la metáfora*Algunas ideas para el maestro*

Entre los muchos detalles del texto, las páginas 36 y 37 son cruciales. Allí está el desenlace de la historia, la respuesta a la adivinanza y también un cambio en el plano de lectura. Al observar los juguetes tirados por el cuarto, vemos que se parecen a varias de las mascotas del libro. Al jugar, todo objeto puede convertirse en casi cualquier

cosa. La analogía y la metáfora no sólo son figuras retóricas, también son dos importantes estructuras del proceso cognitivo, que se afirman de manera privilegiada a través del juego y la literatura. Así como el protagonista “convierte” a sus muñecos en mascotas, igualmente la experiencia de jugar con objetos enseña una manera de moverse en el mundo de las ideas y de las palabras. Preguntas clave, como “¿a qué se parece?” están en el origen de las construcciones mentales de los seres humanos.

Algunas preguntas útiles

- ¿Qué se parece a qué? ¿Pueden hacer una lista de cosas parecidas entre sí? ¿En qué se asemejan?
- Objetos sencillos, como botones, cintas o piedras ¿pueden convertirse en mascotas? ¿Se animan a ponerle “personalidad” a un objeto cualquiera (tapita, caja, trozo de unicel, retazo de tela, etcétera)?
- Definan a su “personaje”: ¿A qué les recuerda? ¿A qué se parece?
- ¿Creen que buscar similitudes nos ayuda a aprender mejor? ¿Cómo? ¿Por qué?

ACTIVIDADES

1. **Binomios fantásticos.** En el texto hay muchas mascotas con nombres diferentes. Imaginen una mascota, a partir de una combinación al azar. Elijan un animal y pónganle nombre. Anoten una lista de adjetivos chistosos, extraños, sugerentes: saltarín, chillado, valiente, risueño, chueco, doble, luminoso, elástico, etc. Combinen el animal que cada uno escogió con un adjetivo de la lista para crear mascotas asombrosas, que incluso puedan convertirse en algo más. Por ejemplo, Rosita, la perra espinosa; Elmer, el elefante chueco; Hypatia, la ratona veloz. Cada nombre es una historia. ¡Cuéntenlas! ¡Escríbanlas!
2. **Lo mucho que cuentan las imágenes.** En este libro, las imágenes son compañeras muy activas, que cuentan historias. Exploren en parejas el libro completo. Elijan su imagen favorita. ¡Y conviértanse en autores! Escriban un texto para esa imagen, relatando lo que ven en la ilustración. Se sorprenderán de la diversidad de lecturas que pueden hacerse.
3. **Mascota imaginaria.** Construyan una mascota imaginaria, reciclando material. Busquen tapitas, estambre, cartón, etc. La mascota puede tener todo lo que quieran ponerle. No hay dos iguales, la mascota tiene que ser única. Pueden grabar un video hablando de ella y mostrarla a cámara.

COMENTARIO DE LA AUTORA

Nuestros niños, niñas y jóvenes están inmersos en una cultura de prisa y bullicio que los iguala a todos y que les impide refugiarse, en algún momento del día o, incluso, de su vida, en lo profundo de sí mismos. De ahí que la experiencia del texto literario sea hoy más necesaria que nunca, como alternativa para ir construyendo esas casas o palacios interiores. En medio de la avalancha de mensajes y estímulos externos, la experiencia literaria brinda al lector coordenadas para nombrarse y leerse en esos mundos simbólicos que han construido otros seres humanos. Y aunque leer literatura no cambie el mundo, sí puede hacerlo más habitable, porque el hecho de vernos en perspectiva y de mirar hacia adentro, contribuye a abrir nuevas puertas para la sensibilidad y el entendimiento de nosotros y de los otros.