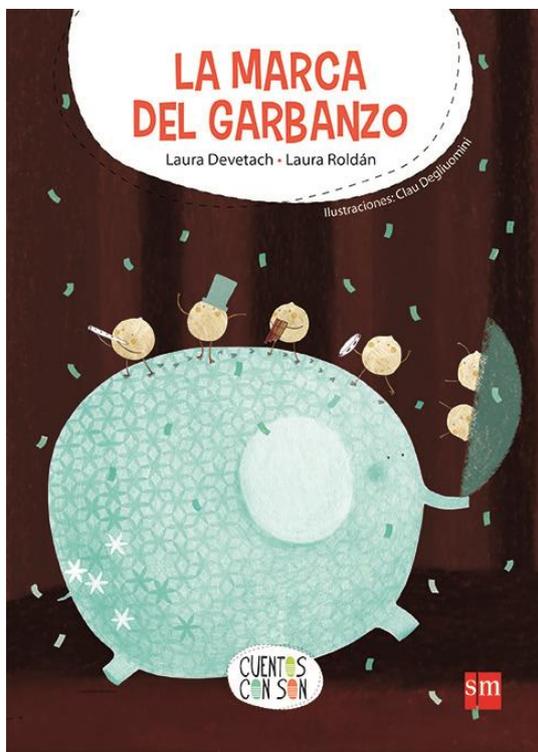


Guía para los docentes



La marca del garbanzo

Autoras: Laura Devetach y
Laura Roldán

Ilustraciones: Clau Degliuomini
Ediciones SM, Buenos Aires, 2017.

48 páginas.

Colección: Cuentos con Son

La obra

La marca del garbanzo es una antología de poemas, cuentos, recetas, enigmas, leyendas, curiosidades y otros textos breves, que integra la colección *Cuentos con Son*. Es una propuesta para disfrutar de la lectura individual o colectiva, leer y releer, elegir y jugar a partir de los textos y las palabras, pensar, inventar textos inolvidables, imaginar nuevas historias, buscar y satisfacer curiosidades, escribir y compartir.

Las autoras

Laura Devetach es escritora y docente, e investiga sobre los procesos creativos con la palabra y sobre temas de literatura infantil. Recibió numerosos premios y fue candidata al premio Andersen. Dirigió colecciones de libros para niños y escribió muchos libros, entre ellos: *La torre de cubos*, *Monigote en la arena*, *La construcción del camino lector*, *La plaza del piolín*, *Cuentos que no son cuento*, *El ratón que quería*



EL BARCO
DE VAPOR

comerse la luna, El paseo de los viejitos, El enigma del barquero, Picaflores de cola roja, Del otro lado del mundo, La hormiga que canta y Secretos en un dedal, entre otros.

Laura Roldán es autora e investigadora del patrimonio precolombino y popular en la literatura infantil y juvenil, y se dedica a la recopilación de coplas, adivinanzas, dichos y cuentos populares y tradicionales. Además, coordina talleres de promoción de la lectura. Colaboró en las revistas *Billiken, Humi, Cordones Suelos, Fauna Argentina y A-Z Diez*. Escribió, entre otros libros, *La leyenda del Tucán, La isla del disparo, Cuentos que sopla el viento, La chuña y el zorro y otros cuentos, Zapallo en flor, Mitos 4, Latinoamérica precolombina, La discusión y Muchobicho*.

Actividades sugeridas

Proponemos fichas de actividades de lectura, oralidad y escritura siguiendo el agrupamiento de los textos propuesto en el índice de la obra:

1. Para leer, cantar, decir, pensar.
2. Para hacer, construir, inventar y jugar.
3. Noticias, comentarios y curiosidades.
4. Juegos de palabras.

Parte 1. Para leer, cantar, decir, pensar

FICHA 1

A CANTAR O LEER NANAS

1. **Lean las nanas de las páginas 6 y 7**
2. **Para conversar entre todos**
 - ¿Qué es una nana?
 - ¿Quiénes suelen cantar nanas?
 - ¿Para qué se cantan?
 - ¿Quiénes escuchan esas canciones? ¿Qué efectos les producen?
3. **A cantar o leer *Arrorró mi niño***
 - Ensayen un coro, divididos en dos grupos.
 - o Un grupo canta la primera estrofa.
 - o El otro grupo responde con la siguiente.
 - o Los dos grupos juntos cantan la última estrofa.
 - Cuando estén listos, canten la nana.



EL BARCO
DE VAPOR

4. Nana con variaciones

- Cambien algunas palabras de la nana que leyeron o cantaron.

La nana decía	Cambien por
NIÑO	GATO
LOBA	LUNA
AL LOBITO	A LA LUNITA
UN GORRO BONITO	UNA GORRA BONITA

- Canten la nana con los cambios.
- Inventen otros cambios.

5. Divididos en cuatro grupos, lean *A la nanita nana*

- El primer grupo lee los primeros cuatro versos.
- Los otros grupos siguen leyendo cuatro versos cada uno hasta terminar.
- Todos juntos cantan la nana completa, repitiendo dos veces el estribillo (*A la nanita nana/ nanita ea*).

6. Elaboren un *cancionero ilustrado para dormir*

- Pregunten a familiares o amigos si conocen nanas, pídanles que las escriban para llevarlas a la escuela
- Busquen en la biblioteca nanas, léanlas y escriban algunas en hojas sueltas
- En clase organicen una reunión de lectura para compartir las nanas que encontraron en casa, en la biblioteca u online
- Elijan, entre todos, las que más les gusten, ilústrenlas y armen con ellas **un cancionero**

Parte 2. Para hacer, construir, inventar y jugar

FICHA 2

MUCHO PARA HACER

1. Lean los enigmas de las páginas 8 y 9

- Ahora unan con flechas para descubrir nuevos enigmas.
 - ¿Cuál es la cara más peligrosa? - El sol - itario
 - ¿Cuál es el sol más alejado? - La cara - bina





EL BARCO
DE VAPOR

- ¿Cuál es el mar que siempre está al costado? - La Bella Durmiente
- ¿Quién es la bella que siempre tiene sueño? - El mar - gen
- ¿Cuál es el té que se toma siempre al comer? - El carnava - lito
- ¿Cuál es el carnaval más breve? - El te - nedor

- Para jugar con enigmas

- En pequeños grupos, elaboren nuevas preguntas enigmáticas.
- Luego, léanlas para que los demás descubran las respuestas.

2. Lean entre todos la página 12. Luego inventen nombres para **los bichos raros que viven en:**

- ✓ **las azucareras:** *Dulcineo, Azucaroso...*
- ✓ **los televisores apagados:**
- ✓ **las páginas de los libros:**
- ✓ **el canasto de los juguetes:**
- ✓ **la heladera:**
- ✓ **las macetas del balcón:**

- Con un compañero, elijan el bicho raro que les resulte más simpático. Dibújenlo en una hoja y escriban el nombre que le inventaron, el lugar donde vive y sus costumbres.

3. Lean las recetas de las páginas 14 y 15, 24 y 25.

- Piensen qué comidas le gustarían al bicho raro elegido.
- Escriban la receta.

Nombre de la receta:

Ingredientes:

Preparación:

4. Lean las páginas 28 y 29.

- Piensen en cosas que les traigan **recuerdos**.
- Hagan una lista con esas cosas.
- Elijan una, dibújenla y cuéntenles a los demás ese recuerdo.
- Busquen en casa fotos, tarjetas, poemas, cuentos, boletos, entradas a espectáculos, invitaciones a cumpleaños... que les traigan recuerdos.
- Peguen en hojas esos elementos y escriban brevemente qué les recuerdan.
- Con todas las hojas pueden armar un **Álbum personal de recuerdos**.

Parte 3. Noticias, comentarios y curiosidades

FICHA 3

TEXTOS PARA LECTORES MUY CURIOSOS

1. Lean las páginas 10 y 11.

- ¿Cómo contarían cómo cada uno de estos animales pasa el invierno?

GRILLO CHICHARRA VÍBORA SAPO TORTUGA

- En grupos, pónganse en el lugar de cada animalito y relaten oralmente, para los otros grupos, cómo se las arregla para protegerse.

2. Lean silenciosamente para saber de qué tratan las páginas 22 y 23, 26 y 27, 30 y 31.

- Reúnanse en cuatro grupos y sorteen los textos. Cada grupo relea el texto que le tocó.

Australia tapizada de sapos (págs. 22 y 23)

Leyenda africana (págs. 26 y 27)

Lágrimas de cocodrilo (pág. 30)

Elefantes planchan sabanas (pág. 31)

- Cada grupo, a partir de su texto, elabora historietas que cuentan esas mismas historias con dibujos y palabras.
- Con las historietas de todos, luego de compartirlas, pueden armar **un álbum o una caja de historietas sorprendentes** para compartir con chicos de otros grados.

Parte 4. Juegos de palabras

Ficha 4

PALABRAS QUE BUSCAN PALABRAS

1. Lean entre todas las páginas 32 y 33.

- Con un compañero, inventen palabras a partir de las siguientes:

CARRETA + TORTUGA = ¿TORTURRETA? ¿CARRETUGA?



EL BARCO
DE VAPOR

- ANA + CHANCLETA =**
- PERRO + AVIÓN =**
- ESPADA + PERA =**
- BICICLETA + LEÓN =**
- GATO + PATINETA =**

- Compartan las nuevas palabras, elijan algunas de ellas e inventen una definición para cada una. ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Cómo o cuándo se usa?

Por ejemplo, *torturreta: vehículo de transporte formado por una pequeña carreta que una tortuga se ocupa de tirar. Se usa en el campo para llevar choclos recién cosechados...*

2. Lean las páginas 34 y 35. ¿Qué significan esas frases o dichos?

- Inventen diálogos en los que se utilicen esas frases.

3. Lean la página 38. En grupos, inventen exageraciones y luego compártanlas con los demás.

Más grande que... Más rápido que...
Más fuerte que... Más liviano que...
Más que

4. Lean la página 39.

- En pequeños grupos, escriban series disparatadas de cosas que podrían venderse o comprarse.

¡VENDO, VENDO!

.....

¡VENDO, VENDO!

¡COMPRO, COMPRO!

.....

¡COMPRO, COMPRO!

Guía redactada por Rosario Troisi, especialista en didáctica de la Lengua.

