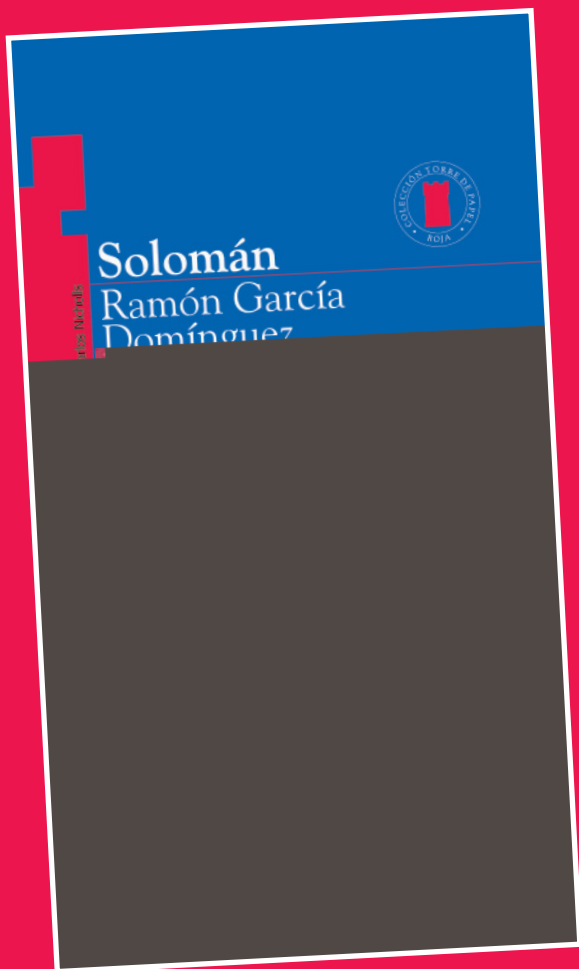




Acerca de la obra

En esta novela corta, el presidente de la Organización Internacional de Dibujantes de Superhéroes convoca a todos los superhéroes a una reunión para presentar a Solomán, un nuevo compañero. Este superhéroe, a diferencia de los demás, no posee facultades extraordinarias. Muy sorprendidos, sus colegas deciden ponerlo a prueba. Solomán y sus compañeros se ven involucrados en una gran competencia.



Datos del Autor

Ramón García Domínguez, periodista y escritor español, considera que “un niño es la antítesis de la monotonía y, por ende, la sorpresa continua. Si algo atrapa su interés y su fervor, es capaz de todo, hasta de liar al más erudito. Tiene la magia de lo inesperado, de lo espontáneo, nada preestablecido va con él”. El reto de sorprender a los niños ha llevado a este autor a dedicarles con mucho éxito gran parte de su obra informativa y literaria. Además, ha creado y dirigido programas de radio para niños y ha dirigido suplementos infantiles en algunos periódicos. En esta colección encontramos otra de sus obras: *¡Por todos los dioses...!* y *Revoltijo*.





Lectura de la obra

Por ser Solomán una novela corta de aventuras, se sugiere que, a medida que el maestro la lea en voz alta, se detenga en ciertos pasajes para hacerles a los niños algunas preguntas que los conduzcan a predecir acontecimientos.

De esta manera se logrará que los niños disfruten más la lectura con sus intervenciones y comentarios.

Un ejemplo de esta propuesta es el siguiente:

Si fuéramos Solomán

Desarrollo

- Cuando usted termine de leer el primer capítulo pídale a los niños que, individualmente o en grupo, imaginen que cada uno de ellos es Solomán y que digan qué prueba va a proponer este superhéroe. Anote las diferentes pruebas para realizar posteriormente una actividad.



Motivación para la lectura

El objetivo inicial de todo trabajo de promoción de la lectura es lograr que el niño desee leer.

Un buen lector se acerca a un libro por diversas razones: porque se lo han recomendado, porque espera encontrar en él respuestas a sus inquietudes, porque el título es sugestivo, etc. Para motivar en el niño este interés inicial, el maestro puede programar una actividad.

Los superhéroes que conocemos

Desarrollo

- Pregúnteles a los niños qué superhéroes conocen. Escriba los nombres en el pizarrón. Cuénteles que usted conoce uno nuevo; escriba el nombre de su superhéroe junto a los nombres de los superhéroes que ellos hayan mencionado.

- Pregúnteles cómo se imaginan a Solomán. Sugiera que hagan dibujos de este nuevo superhéroe y que cada uno les presente su dibujo a sus compañeros.
- Pídales a los niños que visiten una librería, pregunten por el libro y lo compren.

Diálogo

Una vez terminada la lectura de la obra, permítales a los niños tener contacto directo con el libro. Recomiéndeles buscar en el texto los pasajes que más les gustaron, releerlos y resaltarlos o anotarlos en una hoja. Pídales que hagan lo mismo con los que no les gustaron, y que subrayen los que entendieron.

Cuando usted lo crea conveniente, inicie el diálogo y propicie los comentarios de los niños. Lance preguntas como estas:

¿Qué fue lo que más los divirtió y por qué?

¿Y lo que menos?

¿Cómo les pareció el final del libro?

¿Les gustó?

¿Qué otro final le darían a la historia?, etc.

Participe como animador para darles la oportunidad de hablar a todos los niños que deseen hacerlo, pero también participe como lector para compartir con ellos sus impresiones sobre la obra.





Actividades de prolongación del texto

Solomán

» Desfile de superhéroes

Desarrollo

- Pídale a los niños que formen grupos y que cada uno seleccione dos superhéroes diferentes.
- Sugiera que cada grupo haga una descripción por escrito de los superhéroes que escogió (cómo se visten, cómo son, qué significan sus nombres, cuáles son sus mejores amigos y sus peores enemigos, etc.)
- Organice con los niños un desfile de superhéroes, e inviten a los niños de otros grupos a presenciarlo.

» Sin súper, pero héroes

Desarrollo

- Presénteles a los niños algunos héroes de la mitología clásica como Ulises, Hércules, Aquiles y Jasón. Motive a sus alumnos para que busquen en la biblioteca escolar o en sus casas las historias relativas a las hazañas de estos héroes.
- Lea con los niños los textos encontrados. Pregunte: ¿Se parecen en algo los superhéroes de hoy a los héroes de la antigüedad?

» A nuevos superhéroes

Desarrollo

- Propóngales a sus alumnos crear superhéroes. Elabore con ellos un listado de aspectos que pueden tener en cuenta para inventar superhéroes.
- Sugiera que pongan a prueba sus superhéroes y los hagan realizar hazañas en uno o varios cuentos.
- Invite a los niños a que compartan sus ideas.

► Probando pruebas

Desarrollo

- Si usted realizó con los niños la actividad “Si fuéramos Solomán”, tiene las pruebas que estos imaginaron. Pídeles a sus alumnos que formen grupos y que cada grupo seleccione una prueba o sugiera una diferente de las que había propuesto antes. Cada grupo realizará su prueba con los superhéroes y con Solomán. ¿Quién gana?



Solomán

5

Ramón García Domínguez

GRUPO
EDITORIAL
norma



Desarrollo de competencias

Área de matemáticas



Piensen en la mayor cantidad de animales que conozcan. Anote las palabras en el pizarrón o en un cartel. Introduzca el término *velocidad*. Cómo se describe, cómo se mide y con qué instrumentos.

En distintas fuentes, investiguen y ordenen varios animales, del más lento al más veloz y viceversa. Pida a los niños que organicen la información según preguntas específicas diseñadas por usted, del tipo “cuál es el animal más lento después de...”, o “el más rápido después de...”

Una variación de la actividad puede consistir en realizar pruebas de velocidad con los niños, en donde ellos predigan sus velocidades en ciertas distancias y las contrasten con los resultados reales. Practiquen el registro y medición de la velocidad con cronómetros.

Analice con los niños las posibles dificultades para medir la velocidad y pídale que organicen otras actividades donde se involucre la medición de la velocidad.

Área de lenguaje



Repase el alfabeto con los niños a través de rimas, retahílas, canciones. En lo posible, ayúdese de recursos visuales, como letras o carteleras que estén exhibidas a la vista de todos los niños. Definan qué es un diccionario. Busquen ejemplos del diccionario en la clase, o solicite a los alumnos que traigan algunos ejemplos de diccionario, acordes con su edad.

Realice ejercicios con los alumnos, en donde ellos tengan que buscar palabras de su predilección. Pídale seleccionar una palabra, buscar sus significados y hacer la ilustración.

Exhiba estas palabras en el salón, y realice juegos y concursos periódicos donde los niños se las aprenden y tengan que decir la palabra, dar el significado o pintar el dibujo, entre otros. Rote palabras de manera que vaya ampliando el léxico de sus estudiantes.



Periódicamente, asigne palabras que no estén ni hayan sido exhibidas, para que los niños tengan que usar el diccionario.

Permítales escribir cómo se sienten utilizando el diccionario, cuáles son las desventajas y ventajas y por qué.

Área de ciencias naturales



Parta de lo que los niños comen periódicamente. Llévelos a deducir de dónde provienen los distintos alimentos que consumen, hasta llegar a los ciclos a los que cada uno está sometido. Por ejemplo: el tomate, que nos comemos en la ensalada, viene de una planta, esa planta se alimenta del agua, del sol, de los nutrientes del suelo. Esa planta, a su vez, alimenta a insectos, a pájaros, a aves de rapiña y a mamíferos grandes, etc.

Solicíteles escoger distintos seres vivos y representar el ciclo correspondiente, luego de hacer una revisión en las distintas fuentes de información. También, pídales que en la información busquen las distintas formas de romper los ciclos naturales que ha usado el hombre. Algunos ejemplos: el uso de insecticidas, de fertilizantes artificiales, los espantapájaros, la cacería, etc.

Permítales expresar sus opiniones acerca de las acciones del hombre, con argumentos acordes con su edad.

Área de ciencias sociales



Revise con los niños qué tanto saben sobre los distintos sitios que brindan atención a la salud en su barrio.

En lo posible, lleve a los niños a un recorrido en donde ellos los ubiquen y los conozcan. Haga contactos previos con las personas asignadas para atención al cliente o de relaciones públicas, para que con su experiencias ellos preparen visitas a los niños muy productivas.

Luego, solicite a los niños que hagan mapas del barrio donde se ubica la escuela y los centros de salud cercanos. Llévelos a pensar en las rutas de más fácil y veloz acceso y que justifiquen sus respuestas. Aliéntelos a tener en cuenta factores como el cruce de avenidas muy grandes y sin semáforos, zonas de congestión vehicular o peatonal, etc.





Área de
valores



En lo posible, llévelos a exhibir los trabajos y recoja observaciones y sugerencias de otros estudiantes para que sean tenidas en cuenta en discusiones y actividades posteriores.

Permita que los niños definan qué es un ser humano. Sus características físicas, de comportamiento, culturales, etc.

Llévelos a establecer las diferencias y similitudes con los primates, por ejemplo. Centre la discusión en nuestras características positivas, como la reflexión, la creación de ideas, la posesión de sistemas de transmisión de la información distintos al aprendizaje por observación e imitación. Estimúlelos a pensar en nuestro compromiso con los demás seres vivos. Escuche y valore las opiniones.

Relacionen la existencia de capacidades como las mencionadas anteriormente con las infinitas posibilidades de creatividad y resolución de problemas y conflictos, sin necesidad de tener en cuenta poderes sobrenaturales, o de estar pensando en superhéroes. Aproveche esta actividad para hablar sobre los superhéroes de los programas de televisión. Inicie un proceso de visión crítica frente a los medios masivos de comunicación.

Luego de la reflexión, solicite a los niños hacer una propuesta de cómo un superhéroe podría utilizar cualidades de los seres humanos para resolver un problema sin utilizar superpoderes.

